

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • KWIECIEŃ

CENA 20.000

4 /94

Totalny odjazd



SimCity
2000



Tornado



Starlord



Tym razem — JA! Piszę występniaka po raz pierwszy w życiu i zapewne piszę na próżno, bo i tak nikt jego nie przeczyta. Ale czymś trzeba zapełnić drugą stronę okładki; naczred, gensek i kombryg — nasza egzekutywa — są zajęci walką o pokój z kuchnią dla głodującej tow. Pochewko z dzieckiem na rękę w grze "UB's Quest", więc jako pisarz zostałem się osamotniony. Aha. Dziś będzie bez blenduf. Pornograficznych.

Z okazji zbliżającej się 100. rocznicy urodzin Najlepszego Przyjaciela Józefa Stalina (20 kwietnia) i 134. rocznicy ustanowienia Prymatu Jajka nad Kurą (456 kwietnia), chciałbym złożyć wszystkim najserdeczniejsze życzenia wszeteczne i nowokroczone. Mamy właśnie kwiecień, a ten wiadomo — przeplata trochę zimy, trochę lata. Dlatego raz jest zimny, a raz gorący reset; czasem pada śnieg, a czasem komputer. Nie ma jednak tego złego, co by na dwór nie wyszło, żeby ucieszyć oczy pączkującą lipą i pachnącą... (tu już sobie sami dopowiedzcie do rymu). Na Rima Paprilis (dzień popapranych rymów) proponuję jeszcze następującą przyspiewkę ludową z gamblerkiego:

Hej tam na wirsycku,
wśród trawy za borem,
dostał Jasio w głowę
parowym zaworem.

Oprócz mojego występniaka przygotowaliśmy na długie kwietniowe wieczory i poranki najświeższą porcję balsamu nawarzonego z najlepszych ziół w naszym Klasztorze Braci Giercowników. Członkowie Rad Miejskich i synowie burmistrzów przeczytają zapewne z udawolstwijem opis wspańalej nowości firmy Maxis: SimCity 2000. Pilotów zachwyci lot euromyśliwcem Tornado, a rajdowców i ciężkonogich traktorzystów — emocje gry Rac Rally. Automaniaków zapraszam także do lektury tematu numeru, w którym McSon zajął się tym razem symulatorami kombajnów, samochodów i innych czterokołowych pojazdów z pedałami i bez. Ciężko poszkodowanym w wypadkach na drodze również polecam artykuł McSona. Dowiedzą się, w co nie powinni grać, żeby nie rozdrapywać zagojonych ran.

Zastanawiam się, czy mam powtarzać spis treści i po kolei opisywać wszystkie teksty. Chyba nie... Pozwolę więc sobie jeszcze polecić opis gry Starlord (też stosunkowo nowa pozycja na rynku...) i uważną lekturę działu VARIA'kowo. Zawarliśmy tam bowiem coś, co w naszym rozumieniu stanowi niezły kawał pierwszokwietniowy, a co to jest — pozwolę sobie przemilczeć, żeby nie psuć przyjemności odgadywania. VARIA'kowo zresztą — jak sama nazwa wskazuje — lubi idiotyzmy, więc kawały są tam jak najbardziej na miejscu.

Konkursy also są provided. Organizowanie konkursów staje się powoli naszą spesjalite de la mezą (z akcentem na "ą"); podczas ostatniego kolegium redakcyjnego odnotowaliśmy siedemset czternaście pomysłów na nowe zgadule i anaGRAMY. Jak tak dalej pójdzie, to zmienimy nazwę czasopisma na "Daihatsu Charade". W środku numeru natomiast znajdziecie również tradycyjne "yellow pages", czyli wkładkę "tete". Komplet wytrychów przyda się każdemu, dlatego radzimy wrywać "tete" i zszywać dla pewności ka-tete-rem. Ostatnią stronę okładki okupuje jak zwykle reklama Lupusa; sądzę, że wielu z Was czeka na pojawienie się osławionych koni, lecz chwilowo zrezygnowaliśmy z nich, obawiając się satyriasis, konioholizmu i innych przewlekłych chorób płciowych.

Żebyście nie mówili, że "nihil novi sub Gambler", mamy dla Was NOWOŚĆ/NOVINKA/NEUHEIT, czyli Szulerphone. W każdej chwili możecie się targnąć na naszą hot-linę w celu zasięgnięcia informacji, czy Wojtek Setlak jest kawalerem (uwielbia kawały!) i którą fazę katatonii przechodzi aktualnie De Stroyer. Odpowiedzi udzielamy tylko i wyłącznie by voice, w środy między 14.00 a 16.00 aktualnie obowiązującego czasu. Uprzedzamy od razu, że nie będziemy telefonicznie instruować jak przejść pięćset czterdziesty trzeci poziom "Wolfensteina", lecz jesteśmy w stanie pomóc troszkę niezdecydowanym i zakłopotanym, rozwiązać prostsze problemy sprzętowe, itd. Chętnie też wysłuchamy Waszych uwag o formie i treści czasopisma, a także naszych artykułach.

Członkowie Klubu Gamblera otrzymują wreszcie upragnione czerwone kartki. Sędzia gwizdże już na kuchence, a spod jego pokrywki wydobywają się szarosine kłęby pary. Niestety — to znak, że od tej chwili zacznie się lanie wody. Dlatego, w pośpiechu kończąc, proszę Was — mimo, iż mój występniak jest zdecydowanie najlepszy, nie wyrzucajcie jeszcze "Gamblera" do kosza. Zwróćcie łaskawie uwagę, że to pismo ma dalej osiemdziesiąt (!) stron. A przecież "meine Ehe heisst troje", jak to powiedział Himmler do żony, kiedy miała do niego pretensje, że sypia z sekretarką. Pozostając z poważaniem

Cretino Balvanini di Paranoia

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz
zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37-37-14, 37-05-65

Druk:
UNIPROM
03-828 Warszawa
ul. Mińska 67
tel. 10-49-57, fax 10-57-06

Numer 4 (5), rok drugi
Kwiecień 1994
Nakład: 70.000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Miroslaw Domosud
(z-ca red. nac. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'kowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

DTP:
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Anna Prętczyńska

Okładka
Emil Idzikowski

Starlord
Sim City 2000
Tornado
Dungeon Master (cz. 4)
Cyborgi atakują
Final Conflict
Rac Rally
The Killing Cloud
Odbijacze
Battle Command

TEMAT NUMERU

Totalny odjazd

Wszystko oka z prawa
Czy grozi za kopiowanie?

VARIA'tkowo

Milczenie łowiec

15.33 do Newcastle
Spotkania z ciekawymi ludźmi
Reakcje redakcji
Konferencja dr. De Stroyera
Mury

Mad Dog McCree
Beneath the Steel Sky
Fiskus w Kosmosie
Jet Strike
Czterej pancerni
i pies na Florydzie
Alone in the Dark 2
Er Fors Komandir
Ultima VII
Lista przebojów dla
łamidżojów

NEWS

Kronika towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)
GamblerClub
(Targi PLAY BOX '94)

Telegadula
Zrób to sam...
Galeria

Darek Bujalski str. 4
Wojciech Setlak str. 6
Przemysław Wnuk str. 13
Jacek Ilczuk str. 16
Kornel Kulisiewicz str. 22
Jacek Ilczuk str. 24
Marcin Zapora str. 27
Jacek Ilczuk str. 29
Jacek Kasak str. 32
Jacek Ilczuk str. 33

Maksymilian Wrzesiński ... str. 51

PUBLICYSTYKA

Marcin Grabski str. 55
Marcin Grabski str. 57

Imć Zgredaktor str. 58
Rafał Włosna str. 58
Hans Graboff str. 59
V.32bis str. 62
..... str. 63
..... str. 64
..... str. 65

RECENZJE

Marcin Zapora str. 66
Przemysław Ściński str. 67
Marcin Grabski str. 68
Przemysław Ściński str. 68

Marcin Grabski str. 68
Andrzej Jaworski str. 70
Bored str. 71
Mike Spade str. 72
..... str. 73

..... str. 74
..... str. 74
In Nowator str. 75
..... str. 76

KONKURSY

Andrzej Majkowski str. 78
Jacek Zadrąg str. 80
..... str. 83

NEWS

tete

Tips & Tricks
Imć Mutator str. 35

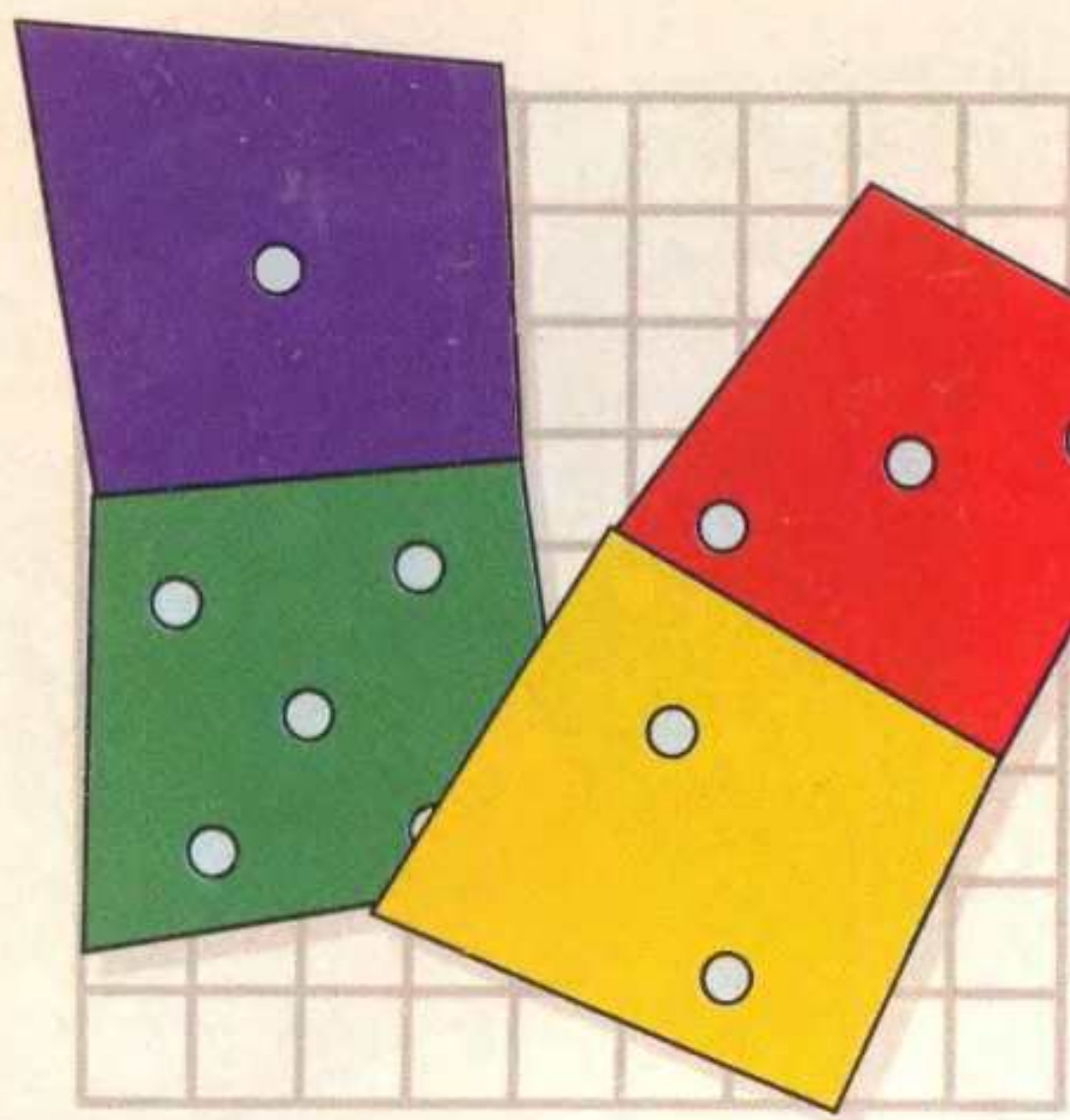
Indeks programów numeru

Program
4x4 Off Road Racing
Alone in the Dark 2
Battle Command
Beneath the Steel Sky
Car & Driver
Crash Course
Crazy Cars 3
Deathrack
Driver Simulation
Dungeon Master
Epic Pinball
F-14 Fleet Defender
Final Conflict
Grand Prix Circuit
Great Naval Battles II
Hard Drivin '2
Innocent until caught
Jet Strike
Jonny Quest

Artykuł Strona
Totalny odjazd str. 53
Alone in the Dark 2 str. 70
Battle Command str. 33
Beneath the Steel Sky str. 67
Totalny odjazd str. 54
Totalny odjazd str. 52
Totalny odjazd str. 53
Totalny odjazd str. 54
15.33 do Newcastle str. 59
Dungeon Master (cz. 4) str. 16
Odbijacze str. 32
News str. 75
Final Conflict str. 24
Totalny odjazd str. 54
News str. 75
Totalny odjazd str. 52
Fiskus w Kosmosie str. 68
Jet Strike str. 68
Czterej pancerni i pies na Florydzie str. 68

Killing Cloud str. 29
Lamborghini str. 29
Lotus III str. 29
Mad Dog McCree str. 66
Microcosm str. 75
Phobos '99 str. 75
Rac Rally str. 27
Silverball str. 32
Sim City 2000 str. 6
Speed Racer str. 54
Starlord str. 4
Steel Empire str. 22
Strike Commander CD str. 22
Stunt Car Racer str. 22
Syndicate str. 22
Test Drive III str. 22
Tornado str. 13
Turbo Outrun str. 53
Ultima VII str. 72
WW II Air Force Commander str. 71

The Killing Cloud str. 29
News str. 75
Totalny odjazd str. 54
Mad Dog McCree str. 66
News str. 75
News str. 75
Rac Rally str. 27
Odbijacze str. 32
Sim City 2000 str. 6
Totalny odjazd str. 54
Starlord str. 4
Cyborgi atakują str. 22
News str. 75
Totalny odjazd str. 52
News str. 75
Totalny odjazd str. 53
Tornado str. 13
Totalny odjazd str. 53
Ultima VII str. 72
Er Fors Komandir str. 71



vaders, gry ekonomiczno—wojskowe (np. Elite), przygodówki (np. Rex Nebular), wojenne (np. Epic), o tematyce zaczerpniętej z filmów (np. X-Wing) — to tylko garstka pyłu w kosmicznej otchłani.

Teraz się pewnie zastanawiasz, o co mi właściwie chodzi, po co ten cały wstęp?

Chcem (i muszem) Ci wyjaśnić, dlaczego opisuję Starlorda. Przed poleceniem komuś gry, należy się zawsze zastanowić, pod jakim względem jest ona lepsza od innych — podobnych, i dlaczego warto ją mieć.

No właśnie, co sprawia, że trudno się oderwać od Starlorda? Jest to program, w którym zostały umiejętnie połączone wątki: podróżniczy, ekonomiczny, strategiczny i militarny. Jeżeli dodam do tego, że w samej grze mamy



ekonomiczna przypomina wcześniejszy feudalizm. W tym momencie pojawia się...

Grę rozpoczynasz na pokładzie olbrzymiego międzygwiezdnego statku kosmicznego. To miejsce, z którego będziesz podejmował wszelkie decyzje. Przez naciśnięcie prawego klawisza myszki (tak, tak, to archaiczne urządzenie też występuje na Twoim statku) ukazuje się głów-

5. zebranie informacji dotyczących całej galaktyki, Twojej pozycji, itd. w bibliotece (I),
6. aktualne dane o graczu (czyli Tobie, P),
7. wgranie gry (L),
8. nagranie gry (S),
9. skok w nadprzestrzeń wg wcześniej wyznaczonego kursu (J),
10. oczekiwanie w danym systemie (W),
11. wyjście z gry (Q),
12. rozpoczęcie walki (B).

„...USTALIŁ KURS, KOMPUTERY DOKONYWAŁY OSTATNICH OBLICZEŃ PRZED SKOKIEM W NADPRZESTRZEŃ. WYDAWAŁ OSTATNIE POLECENIA PRZEZ INTERKOM. ZAWSZE OBAWIAŁ SIĘ ZOSTAWIAĆ SWÓJ UKŁAD GWIEZDNY SAMOPAS. UFAŁ SWOIM LUDZIOM, BO W KOŃCU MUSIAŁ KOMUŚ UFAĆ, ALE TYLKO SIEBIE BYŁ PEWIEN. WESTCHNAŁ CICHKO I ODWRÓCIŁ SIĘ W STRONĘ EKRANU KOMPUTERA. OBLICZENIA ZOSTAŁY ZAKOŃCZONE. WYDAŁ ROZKAZ ZAŁODZE, ABY ZAJĘŁA SVOJE MIEJSCA I POŁOŻYŁ PAŁEC WSKAZUJĄCY NA CZYTNIKU. GDY KOMPUTER ROZPOZNAŁ JEGO LINIE PAPILARNE, SPYTAŁ GO O DAJSZE POLECENIA. ROZEJRZAŁ SIĘ WOKÓŁ SIEBIE, CZY KTOŚ NIE ZAUWAŻYŁ CHWILI JEGO SŁABOŚCI. — ROZPOCZNIJ PROCEDURE STARTOWĄ — POWIEDZIAŁ MOCNYM, PEWNYM GŁOSEM. POCZUŁ NARASTAJĄCE PRZYSPIESZENIE I SZYBKO SPOJRZAŁ NA JAŚNIEJĄCĄ NA EKRANIE LORGIIUM. CZUŁ, ŻE NA PEWNO JESZCZE TU WRÓCI...”

dostęp do symulatora kosmicznego myśliwca, to chyba już w zupełności wystarczy. Mimo tak wielu różnych możliwości, obsługa jest niezmiernie prosta.

Zobacz szybko, czy masz na twardej 5 MB wolnego miejsca. Nie masz? To wykasuj jakieś głupotki. Już? Zaczynamy.

Przeniosłeś się w daleką przyszłość. Tak daleką, że XXI wiek to prehistoria. Dzięki zastosowaniu nowej generacji statków międzygwiezdných, galaktyka stoi przed Tobą otworem. W krótkim czasie możesz dostać się do dowolnego systemu gwiezdnyego. Walczące o najwyższą władzę wielkie rody nie stronią od skrytobójczych mordów, zdrady i rozlewu krwi. Ciągłe wojny doprowadziły do tego, że obecna struktura

ne menu. Wszystkie opcje są również dostępne z klawiatury (te aktualnie dostępne są podświetlone). Masz do wyboru:

1. wyjście do pokoju nawigacyjnego (klawisz C),
2. komunikacja z własną bazą (B),
3. okupowanie podbitego systemu gwiezdnyego (O),
4. handel w danym systemie (T),

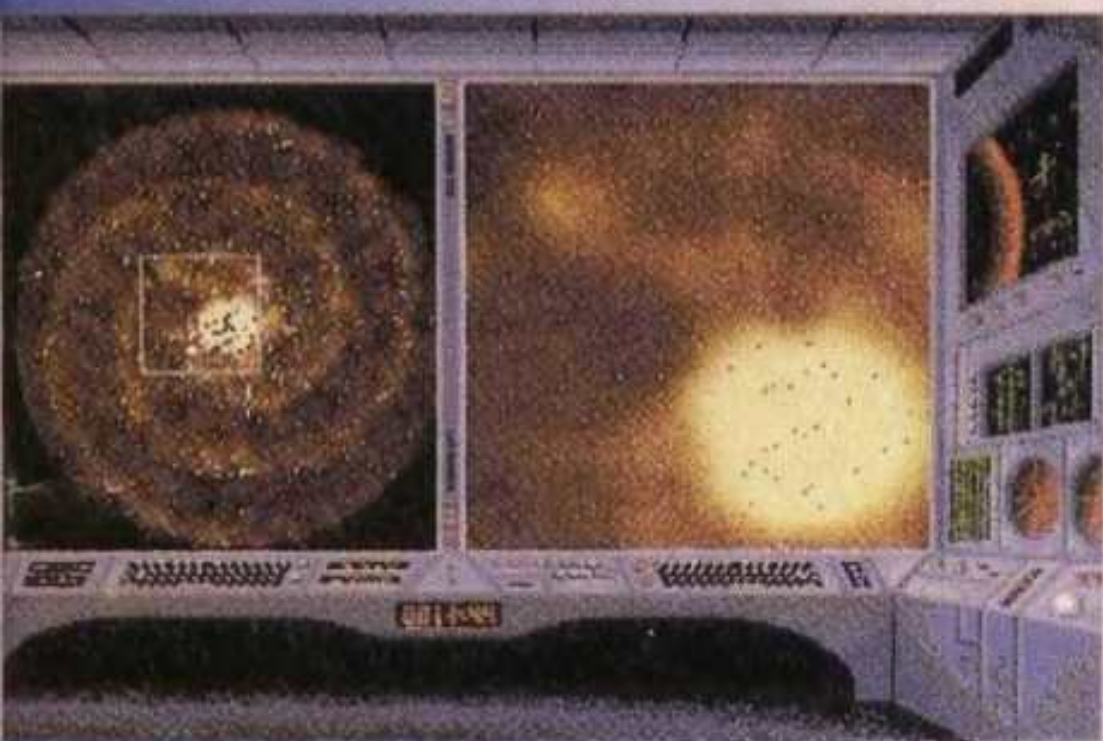


Najpierw powinieneś przejść do pokoju nawigacyjnego. W ścianie są umieszczone dwa ekrany. Ten po lewej przedstawia mapę galaktyki, a po prawej informacje o wybranej gwiazdzie. Tutaj masz dostęp do opcji: poruszania się i rodzaju przedstawianych na ekranach informacji.



Mapę galaktyki możesz powiększyć, trzymając przyciśnięty lewy przycisk myszy i poruszając nią.

Rozpocznij od wybrania systemu gwiezdnyego, w którym chcesz umieścić swoją bazę (Select Starlord — Alt + F). Nie ma tu żadnego przymusu. Ja raczej preferuję systemy, produkujące paliwo (tzw. Fuel Star). Daje to moż-



liwość praktycznie nieograniczonego poruszania się. Oczywiście możesz rozpocząć z innego punktu wyjścia i kupić sobie paliwo. Wraz z Twoim społecznym awansem, po kolejnym zwycięstwie, macierzysta baza zostanie automatycznie przeniesiona do odpowiedniego dla nowej rangi systemu (np. City Star). Teraz możesz już wybrać gwiazdę, na którą chcesz polecieć (Select Dest'n — Alt + T). Przed wybraniem tej opcji trzeba mieć zatankowane paliwo (przez prawie godzinę męczyłem się, zanim na to wpadłem). Wyznaczony kurs ma kolor tęczy.

Jeżeli w pewnym momencie pogubisz się na mapie, zawsze znajdziesz swoją aktualną pozycję (Target Lock'n — Alt + Z) lub bazę (Target Base — Alt + H).

Natomiast, jeśli nie odleciałeś za daleko od swojej bazy, ustalenie kursu powrotnego jest proste (Return to Base — Alt + R). Oprócz tego masz jeszcze możliwość odnalezienia gwiazdy opcją Find Star (Alt + S).

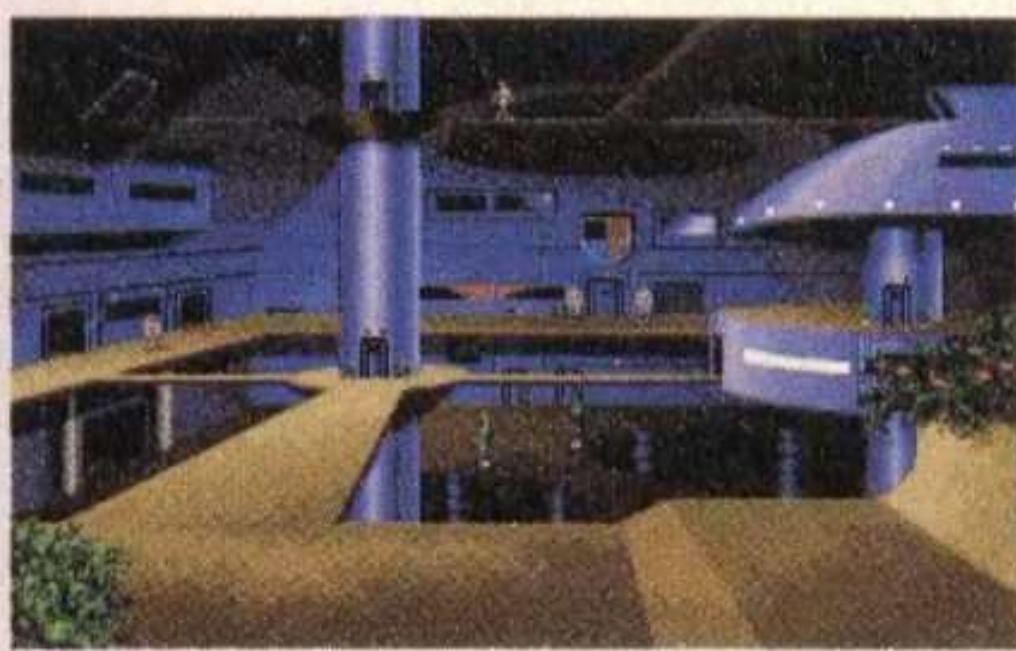


Możesz również wezwać do dodatkowej siły do obrony lub ataku (Alt + C i Alt + D).

Opcje drugiego rodzaju dotyczą sposobu przedstawiania informacji. Wybierasz, czy będą wyświetlone nazwy gwiazd, herby rodowe ich właścicieli, rodzaj produkcji, drogi główne i poboczne oraz wiele innych. Musisz uważać, aby nie uruchomić zbyt wielu opcji na raz, bo spowalnia to pracę komputera (no chyba, że jesteś chłop z dużymi... możliwościami sprzętowymi).

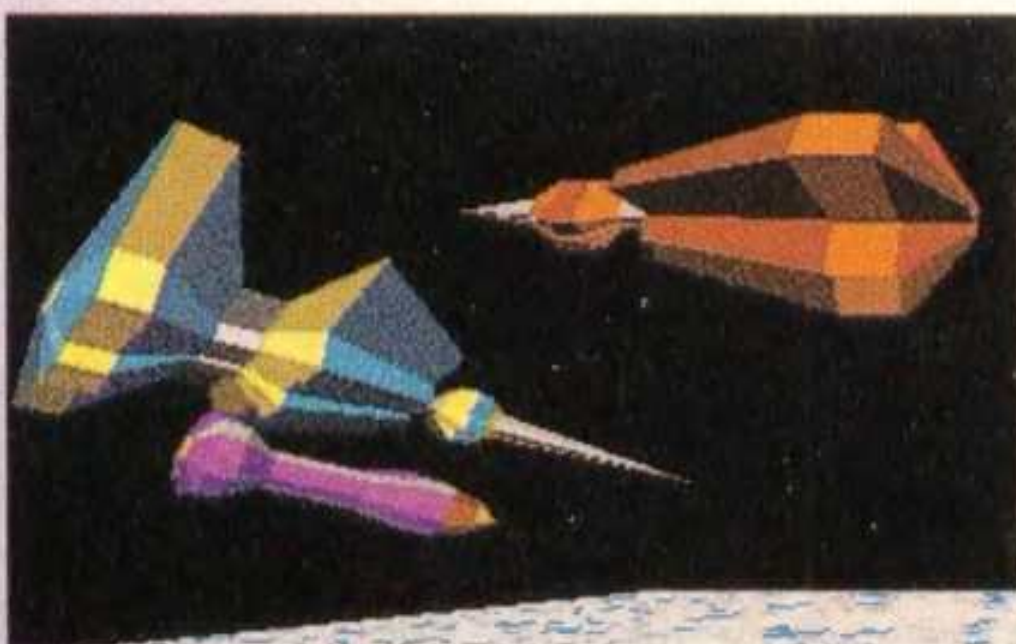
Gdy już wybierzesz kurs, albo zamierzasz zatankować paliwo, wróć na mostek (Bridge — Esc).

Teraz czas na zakupy. Udajemy się na targowisko (T), gdzie możesz kupić paliwo, wodę, jedzenie, minerały, przedmioty specjalne, uzbrojenie, statki o typie Starships, Mercenaries i Gunships. Po wybraniu towaru, który chcesz kupić, komputer podpo-



wie czy jest to możliwe. Ważne, jeżeli zakupisz statki do swojej floty, abyś miał odpowiednią ilość innych materiałów (np. wody, minerałów). Dlaczego tak jest, dowiesz się, gdy nadejdzie tzw. Market Day. Jeżeli będzie Ci brakowało niektórych surowców, otrzymasz informację, że nie jesteś w stanie utrzymać całej floty i część statków zostanie złomowana, a Twoje pieniądze bezpowrotnie stracone. Informacje o tym, kiedy przypadnie Market Day uzyskasz, uaktywniając opcję Player Status (P).

Nic już nie stoi na przeszkodzie, abyś wystartował. Zapnij



pasy, naciśnij klawisz J i już wyskoczyłeś w nadprzestrzeń. Podróż w nadprzestrzeni mogą Ci umilić sztormy i wybuchy supernowych, oraz inne przygody, przez które możesz mocno zbończyć... z kursu.

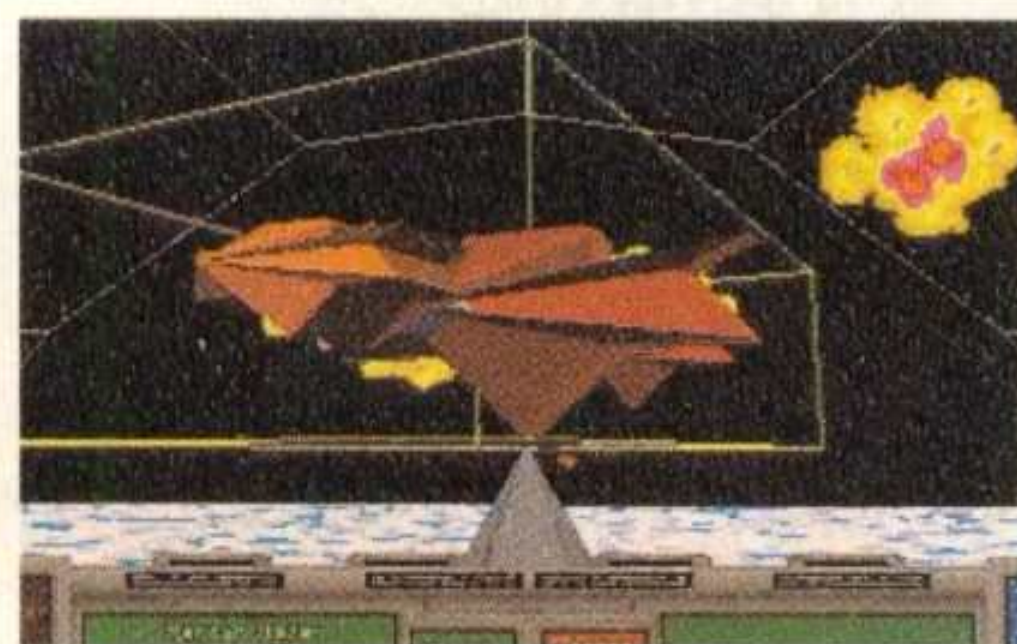
Załóżmy, że nie spotkałeś w drodze żadnych opisywanych powyżej atrakcji. W pewnym momencie, na Twoim interkomie ukaże się niezbyt piękna twarz właściciela układu gwiazdowego, do którego podążasz.

Zapyta grzecznie (lub nie), co



porabiasz w tych okolicach, lub zażąda zapłaty za przelot. Od Ciebie zależy, co odpowiesz. Możesz postraszyć (buuuu...), zażądać forsy, zaproponować podpisanie traktatu, itd. Jeżeli nie będziecie się zgadzali w zasadniczych kwestiach, to od słowa do słowa i bitwa gotowa (klawisz B).

Większości "miśków" w kosmosie nie musisz się obawiać.



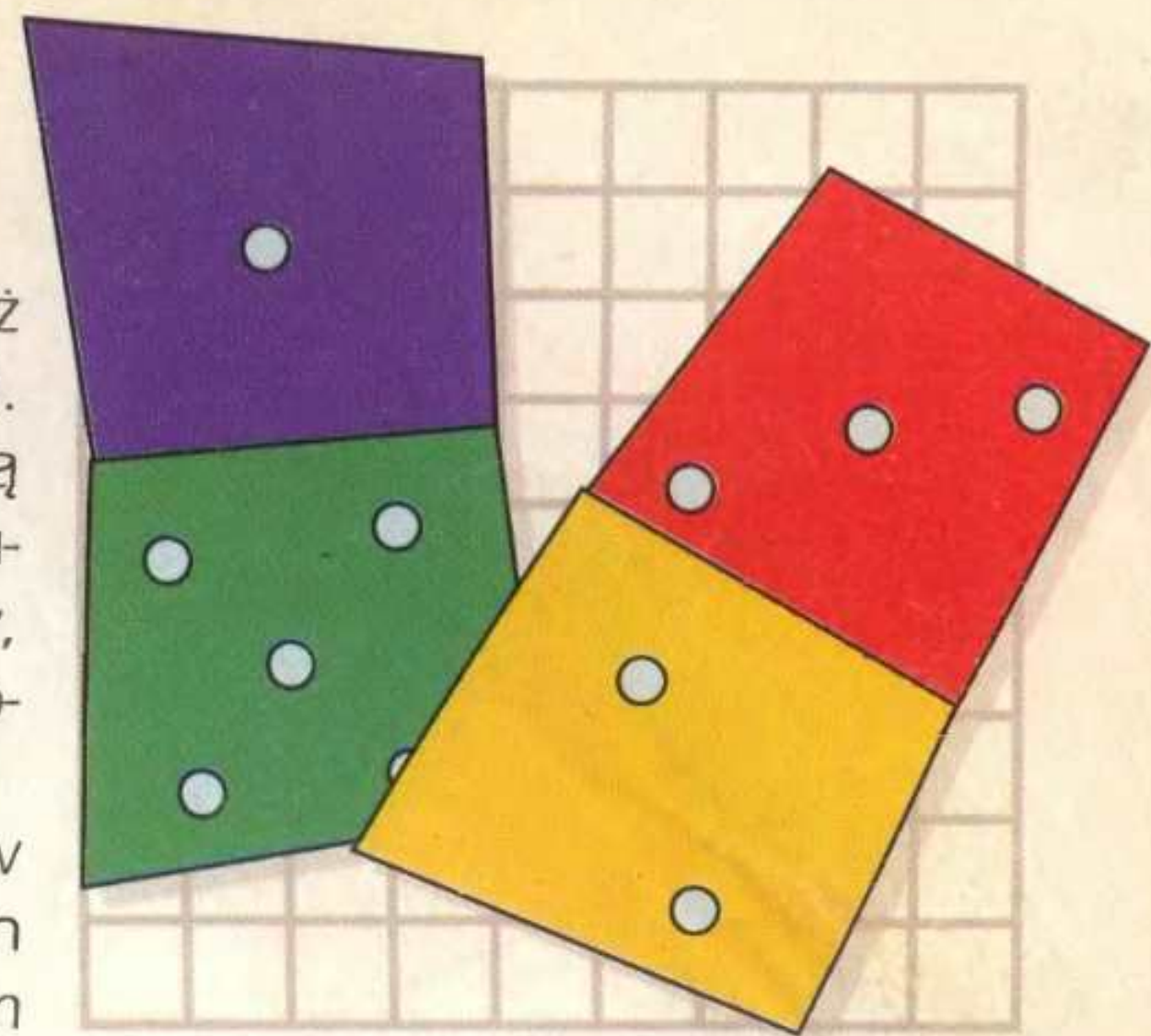
Klawisze — symulator myśliwca

Widoki:

- F1 — z kabiny; można się rozglądać.
- F2, F3, F4 — z orbity.
- F5 — z kamery lecącej za statkiem.
- F6 — z kamery śledzącej przelot statku z nieruchomego punktu.
- F7 — z kamery śledzącej przelot głównego celu.
- F8 — z kamery śledzącej przelot namierzanego statku.
- F9 — taktyczny.
- F10 — z kabiny.

Sterowanie:

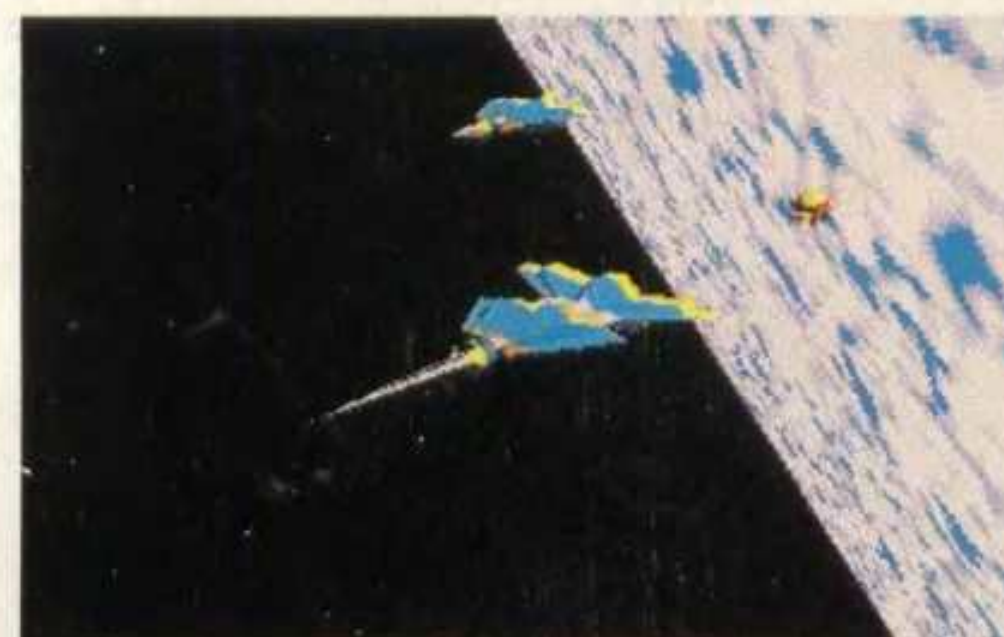
- A — włączenie i wyłączenie automatycznego wyboru kamery (komputer sam wybiera widok, na którym coś się dzieje).
- M — włączenie i wyłączenie automatycznego sterowania, ręczne sterowanie odbywa się za pomocą myszki.
- R — przełączenie radar/wskaźnik energii.
- H — informacje wypisane na ekranie.
- T — uproszczony Battlemap Tactical Display.
- Back space — zmiana rodzaju broni.
- Space Bar — oddanie strzału. Pause — przerwa na napoje.



Wystarczy, że masz nad nimi przewagę w uzbrojeniu i sprawa jest prosta.

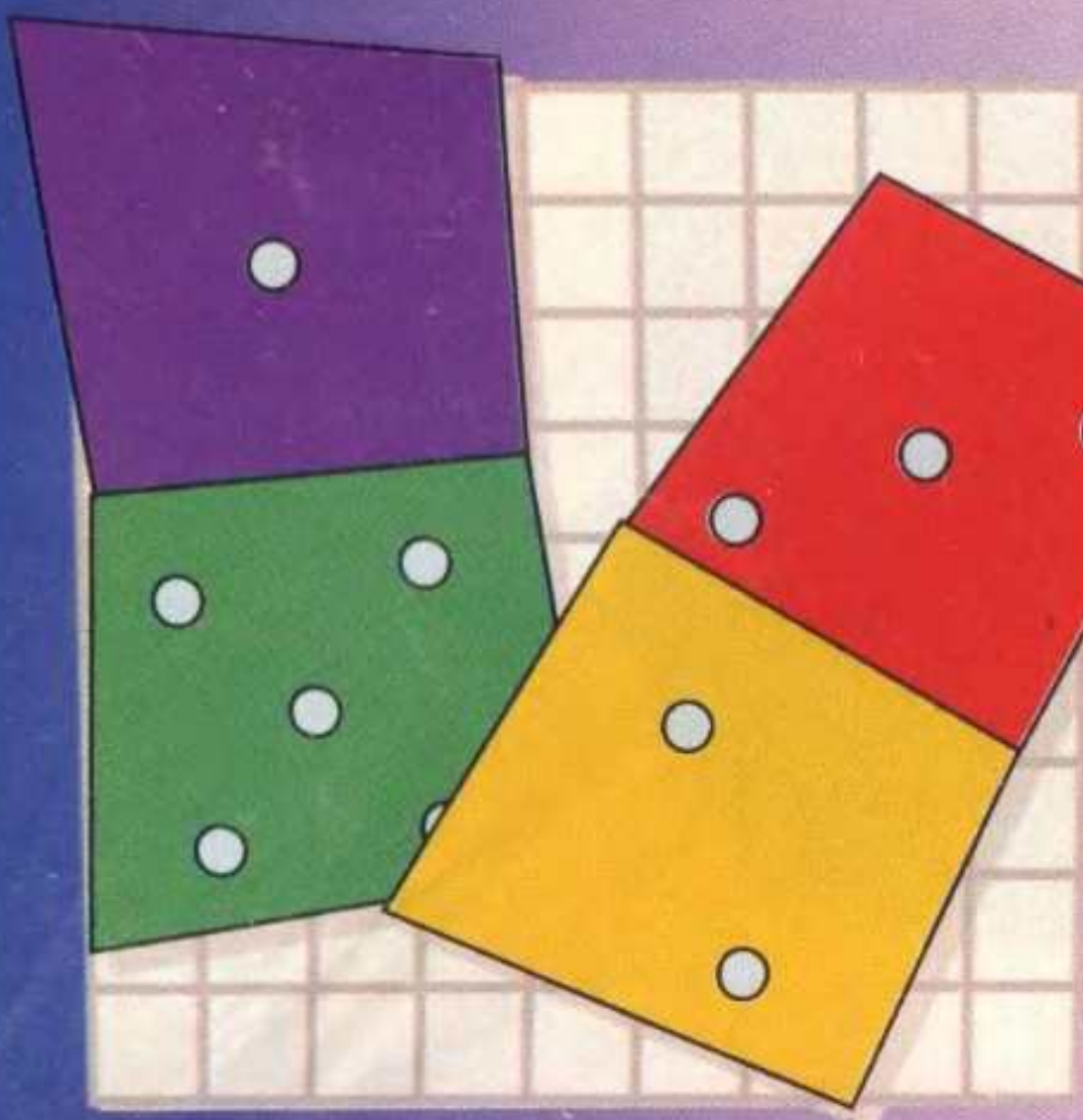
Bitwę rozpoczynasz od porównania sił swoich i przeciwnika. Często danego systemu broni więcej niż jedna osoba (mój rekord to piętnastu obrońców). Żeby go podbić, musisz pokonać wszystkich.

Prawy klawisz myszy udostępni nowe menu (Battle options).



Jeżeli jesteś silniejszy od przeciwnika i nie lubisz gier strategicznych, albo masz mało czasu, to wybierasz opcję Simulate (S) i komputer sam wykończy przeciwnika. Czasami, z różnych powodów, mimo liczebnej przewagi zostaniesz pokonany. Znacząco to, że napotkałeś na krążownik znacznie potężniejszy od Twojego (nabywszy praktyki będziesz go rozpoznawał na oko).

W celu uniknięcia podobnej sytuacji, wybieram najczęściej opcję Real-time (R). Po jej uaktywnieniu przechodzi się do zbrojowni. Twój myśliwiec standardowo jest wyposażony tylko w Forward Firing Laser. Ilość uzbrojenia jest limitowana nośnością myśliwca (Hardpoints — opisana na prawym górnym ekranie). Mój ulubiony myśliwiec ma 5 Hardpoints i zwykle zabieram na niego: All aspect laser, Homing missiles (pociski średnio- i krótkodystansowe), Antimissiles missiles i



Turbo drive booster. Można oczywiście poprobować z innymi zestawieniami broni (pamiętaj, że Broni można używać dopiero wtedy, gdy będzie miała 18 lat).

Gdy już tak pięknie poradzisz sobie z uzbrojeniem, możesz jeszcze przesunąć trochę jednostek do rezerwy (tak na wszelki wypadek) i już rozpoczynasz bitwę.

Najpierw ukazuje się Battlemap Tactical Display. Są tam schematycznie przedstawione siły — Twoje i przeciwnika. W każdej bitwie bierze udział krążownik (gruby punkt znajdujący się w środku każdego ugrupowania; jego zdobycie kończy bitwę), myśliwiec główny (ma kształt samolocika, początkowo znajduje się obok krążownika; nie możesz go stracić z oczu) i zwykłe myśliwce.



Poniżej mapy taktycznej znajdują się opcje zadań specjalnych, które przydzielamy myśliwcom. Początkowo są one nastawione na obronę (mają kolor biały).



STARLORD

MicroProse 1993
Strategiczno-przygodowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 85% |
| Dźwięk | | 75% |
| Grywalność | | 85% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 85% |

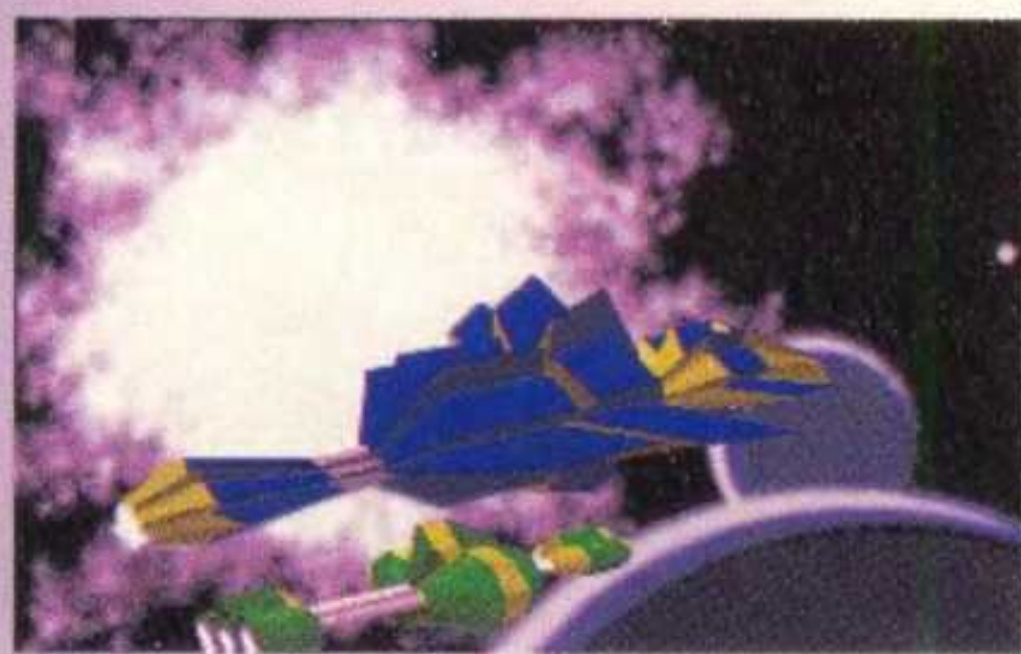
Można im wydać rozkaz patrolowania okolicy (kolor zielony), szarżowania (czerwony), przechwytywania myśliwców przeciwnika (jasnoniebieski), atakowania (jasnoczerwony).

Osobiście preferuję taktykę może dość materiałochłonną, ale za to często skuteczną. Przeprowadzam atak wszystkimi siłami, zostawiając tylko myśliwce przechwytyjące (główny + dwa zwykłe). Gdy przeciwnik jest już bardzo osłabiony (niemal wszystkie jego statki są zniszczone, a krążownik przybiera ciemniejszą barwę) rzucam do ataku myśliwiec główny. To powoduje szybkie zakończenie bitwy.

Wszelkie działania są możliwe po uruchomieniu opcji upływu czasu (np. Continuous Time lub Accelerated Time). Z chwilą nawiązania walki przez myśliwiec główny, można uruchomić opcję Realtime on conflict. Powoduje



to przejście do symulatora lotu (z wszelkimi jego możliwościami) i przejęcie kontroli nad bitwą lub dokładne przyjrzenie się jej przebiegowi. Jeżeli chcesz wrócić do Battlemap Tactical Display, naciśnij klawisz Tab.



Po bitwie uzyskasz informację, która ze stron zwyciężyła i jakie odniosła w niej korzyści. Jeżeli przegrałeś, zostaniesz odesłany do swojego macierzystego układu. Po wygraniu konfliktu możesz okupować układ gwiazdny (klawisz O). Polega to na odebraniu nadmiaru dóbr materialnych, a przede wszystkim forsy. Może to być czasami bardzo korzystne, bo po zaatakowaniu, np. Food Star dostaniesz dużo żywności, Water Star — wody, Fuel Star — paliwa, itd. Zastanów się, czy Twojemu układowi nie brakuje

któregoś surowca (opcja Base Star), uzupełnij jego ewentualne niedobory, dokup brakujące surowce i uzbrojenie, wyznacz nowy kurs i... w drogę. Tak, mniej więcej, wygląda cała gra.

To piękny program, ale nie jest jednak wolny od pewnych błędów. Denerwuje fakt, że niektóre decyzje są nieodwołalne, nawet przypadkowo błędne. Drugi mankament to czasochłon-

ność, nie jest jasne, dlaczego droga z jednej gwiazdy na drugą tyle trwa. Poza tym, 386 z zegarem 33 MHz czasami dostawał denerwującej zadyszki przy uruchamianiu niektórych opcji. Jednakże staranna grafika, ciekawy pomysł i jego dobre wykonanie tuszują te niedogodności. Serdecznie polecam.

Darek Bujalski

SIM CITY 2000

Pertłowa zasłona mgieł, falujących nad kotliną San Jose, rozwinęła się przed dziobem niewielkiego pasażerskiego samolotu. W dole roztaczała się panorama ciłego miasteczka. "Adalbertville za osiem minut, panowie" — kapitan Stephen Trumpet pochylał się nad ekranem pokładowego radaru. "Co za dziura" — mruknął drugi pilot — "wszystkiego szesnaście tysięcy mieszkańców. Dobrze że lotnisko mają trochę na wyrost." Pochylił maszynę w łagodnym zakręcie, zawracając w kierunku pasa. "Pogoda idealna, żadnych turbulencji — wszystko powinno pójść gładko" — pomyślał. To samo zapewne myślała sobie pewna dzika kaczka, która nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności znalazła się na drodze samolotu. Otwarta paszcza prawego silnika przełknęła ją bez śladu. Pięć kilogramów żywej kaczki uderzyło z prędkością 600 km/h w obwodową część turbiny. Dwie łopatki nie wytrzymały nadzwyczajnego obciążenia i odłamały się. Precyzyjnie wyważony wirnik w ułamku sekundy zmienił się w chmurę rozprzeczonych odłamków, które niczym szrapnele rozerwały korpus silnika. "Cholera! Utrata mocy w prawym silniku, kapitanie!" — na tablicy przyrządów mechanika zapaliły się dziesiątki czerwonych lampek. "Wieża, wieża! Zdaje się, że mamy tu mały kłopot. Przygotujcie sikawki." Kapitan Trumpet nie tracił zimnej krwi. "Chyba dociągniemy, Stephen. Mamy jeszcze dwa tysiące metrów zapasu." — błady jak kreda pilot z trudem utrzymywał maszynę na kursie. W tym momencie nacięty przez odłamek turbiny przewód

ciśnieniowy silownika steru wysokości pękł w chmurze rozpylonego oleju. Pozbawiony kontroli samolot pochylił nos i wszedł w strome nurkowanie. "Wieża? Sikawki wyślijcie w okolice Marina Drive. Chyba właśnie tam spadniemy." Kapitan Trumpet w dalszym ciągu nie tracił zimnej krwi. "Panno Schnitzel, proszę uspokoić pasażerów. Jestem pewien, że ubezpieczenie..." — jego ostatnie słowa zginęły w grzmocie potężnej eksplozji.

Burmistrz Joseph Horn był właśnie w samym środku śniadania, gdy przeraźliwy dzwonek czerwonego telefonu alarmowego postawił mu resztki włosów na głowie. Ze ściągniętą, szarą twarzą słuchał hiobowych wieści, przeżuując machinalnie szczątki trzymanego w ręku "Observera". Eksplozja zbiorników paliwa zniszczyła stadion, postawiony trzy miesiące temu kosztem 5 mln USD. Płonęło pół dzielnicy nadmorskiej, ogień zagrażał portowi,





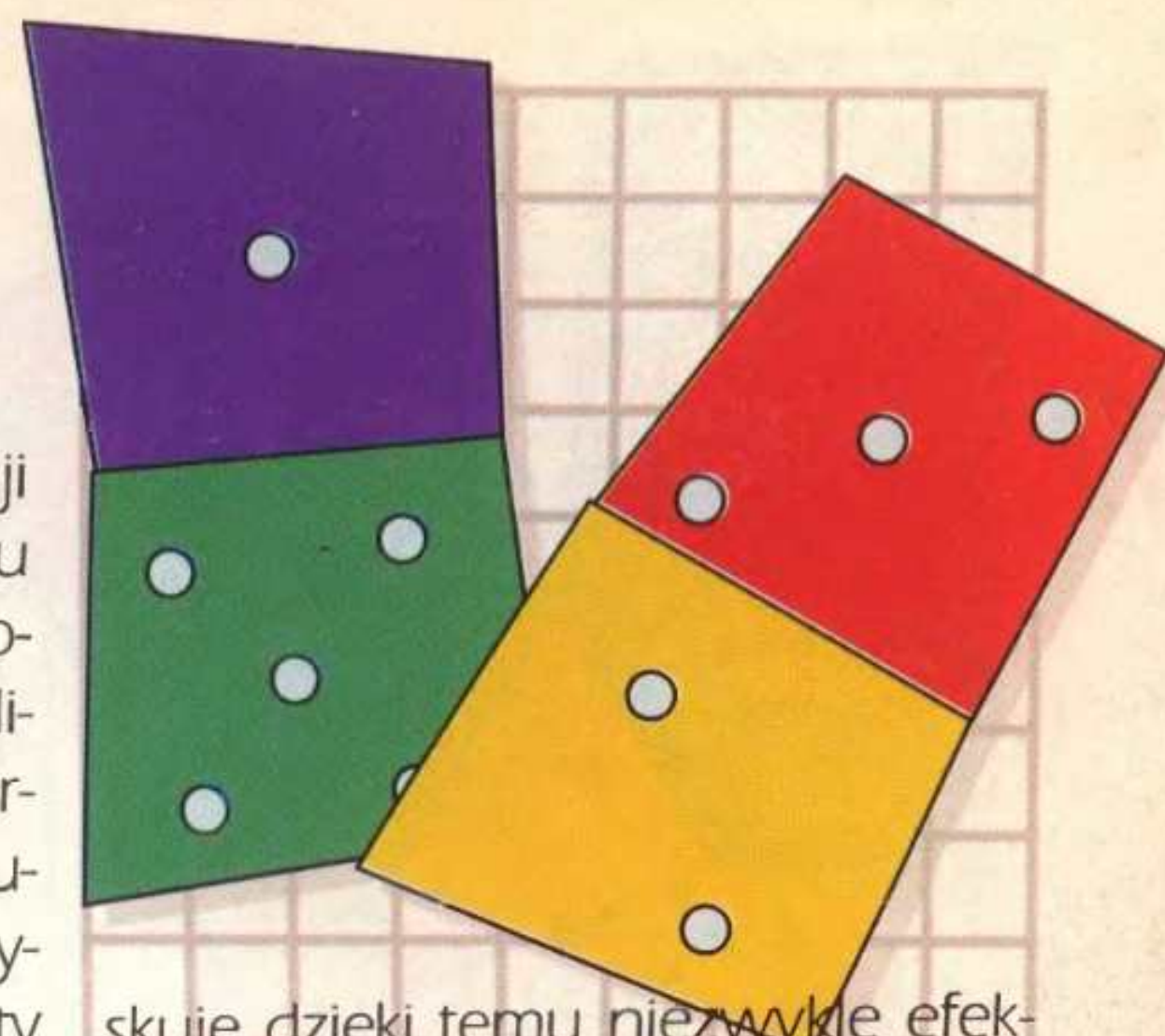
pożar przerzucił się też na skład chemikaliów "IG Lacquer" i powoli zbliżał się do elektrowni. "Wysłałeś wszystkie wozy?" zapytał szefa straży pożarnej. "Tak, wszystkie cztery" — padła sarkastyczna odpowiedź. — "Sto razy ci mówiłem, że potrzebujemy więcej remiz. Teraz może mnie posłuchasz." — "A ochotnicy?" — z nadzieją zapytał burmistrz. — "Przyjechali i już leją. W portki. Szkoda każdego centa na nich wydanego. Nie wiem, czy zdołamy utrzymać ogień z dala od dzielnicy przemysłowej." Twarz burmistrza przybrała niezdrowy, zielonkawy kolor — "Za wszelką cenę ratujcie elektrownię. Jeśli spłonie, koniec z naszym miastem!". Horn padł na fotel czując, jak po całym ciele spływają mu strużki potu. To była jego decyzja, to on uparł się, by stawiać elektrownię najniższym kosztem i blisko odbiorców. Gdyby posłuchał doradców i zbudował kilka zapór na odległej Acid River... Teraz za jednym zamachem cała przyszłość miasta mogła lec w ruinie.

Jak się to zaczęło?

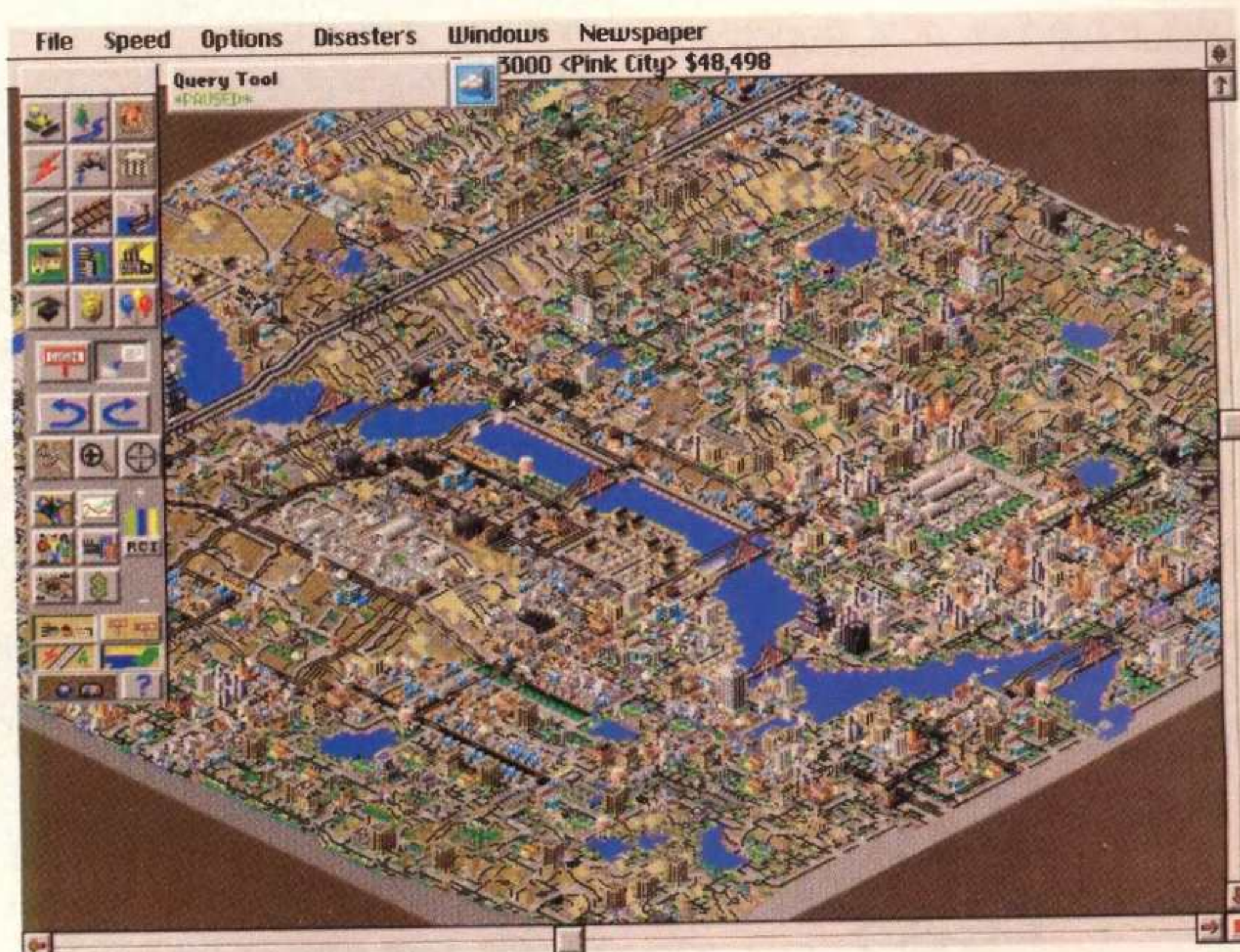
Dawno, dawno temu, w dalekiej krainie, gdzie ludzie jadają czasem żaby i ślimaki, była sobie firma, pieczętująca swoje wyroby malowanym w tężowe pasy pancernikiem (zwierzem, nie okrętem). Nazywała się Infogrames. Pewnego razu ludzie dobrej woli, zgromadzeni pod jej znakiem, siedli, postękali i napisali grę pod tytułem SimCity. Stała się ona przebojem nie tylko wśród amatorów gier decyzyjnych i szerzej — strategicznych. Bardzo szybko powstały jej wersje na wszystkie (nadające się do spożycia) komputery domowe i pracowe. Stało się tak nie dzięki wspaniałej grafice, szybkiej animacji czy uderzającej oprawie muzycznej. Klientów przyciągnęła niezwykła tematyka gry: SimCity pozwalało graczowi zasiąść w fotelu burmistrza nowo powstałego miasta i w ciągu kilkudziesięciu, czy nawet kilkuset lat (burmistrz SimCity to zwierzę długowieczne) doprowadzić je do stadium Megapolis, łamiąc barierę 100 tysięcy mieszkańców (taki większy Radom czy Nowy Sącz). Oryginalność tematu pozwalała przymknąć oko na istotne braki w symulacji, dotyczące głównie systemu podatkowego (jeden podatek dla wszystkich) i innych uproszczeń. Czas płynął, pojawiali się konkurenci, nikt jednak nie podjął tematu w tej samej formie. Stopień komplikacji gier decyzyjnych wzrósł daleko ponad poziom reprezentowany przez SimCity. Sytuacja dojrzała do pojawienia się następcy, z poprawionymi niedoróbkami i bez uproszczeń. Jest nim niewątpliwie SimCity 2000, wydane przez firmę Maxis.

Kto może zostać burmistrzem?

Karierę burmistrza (w wersji na PC) zaczynamy od zakupu karty VGA, kolorowego monitora, 4 MB RAM, 386 SX (dla cierpliwych) i uwolnienia dysku twardego z 10 MB śmieci. Karty muzycznej kupować nie warto, przynajmniej specjalnie dla SimCity — oferowane przez grę efekty specjalne ograniczają się do kilkusekundowych dźwięków towarzyszących rozmaitym zdarzeniom w grze. Za to grafika — mniodzio. W stosunku do poprzedniej wersji znacznie więcej typów budynków, zarówno tych użyteczności publicznej, jak i pry-



skuje dzięki temu niezwykle efektowny wygląd, mapa zaś traci niestety na czytelności. Można ją wprowadzić obracać, aby spojrzeć na budynek z drugiej strony (która jest zresztą taka sama), ale przydałaby się jeszcze możliwość spojrzenia "z satelity" — pionowo w dół. Poza tym, skoro tyle trudu włożono w dopracowanie szaty



Stutysięczne miasto zapełnia już całą mapę

watnych, a każdy dopieszczony starannie w rozdzielczości 640x480. Kolejka jeździ, samochody też, samoloty fruwają, statki pluskają się w wodzie — znamy, znamy. Jeśli ktoś widział ostatnie wyczyny firmy Maxis na polu grafiki VGA (np. SimFarm w lutym numerze Gamblera), wie, o czym mowa. Aby napaść się tym bogactwem na całym ekranie, potrzebny jest 486 — posiadacze słabszych maszynek, do których na razie zalicza się większość graczy, będą musieli kontentować się widokiem panoramy całego miasta jedynie od święta. Przez resztę roku mapę trzeba zwinąć do skromniejszych rozmiarów, gdyż przy pełnej skali podglądu przemieszczanie jej zajmuje procesor na dłuższą chwilę. Nic dziwnego — w przeciwieństwie do poprzedniej wersji SimCity, tu mapa jest trójwymiarowa. Nasze miasto zy-

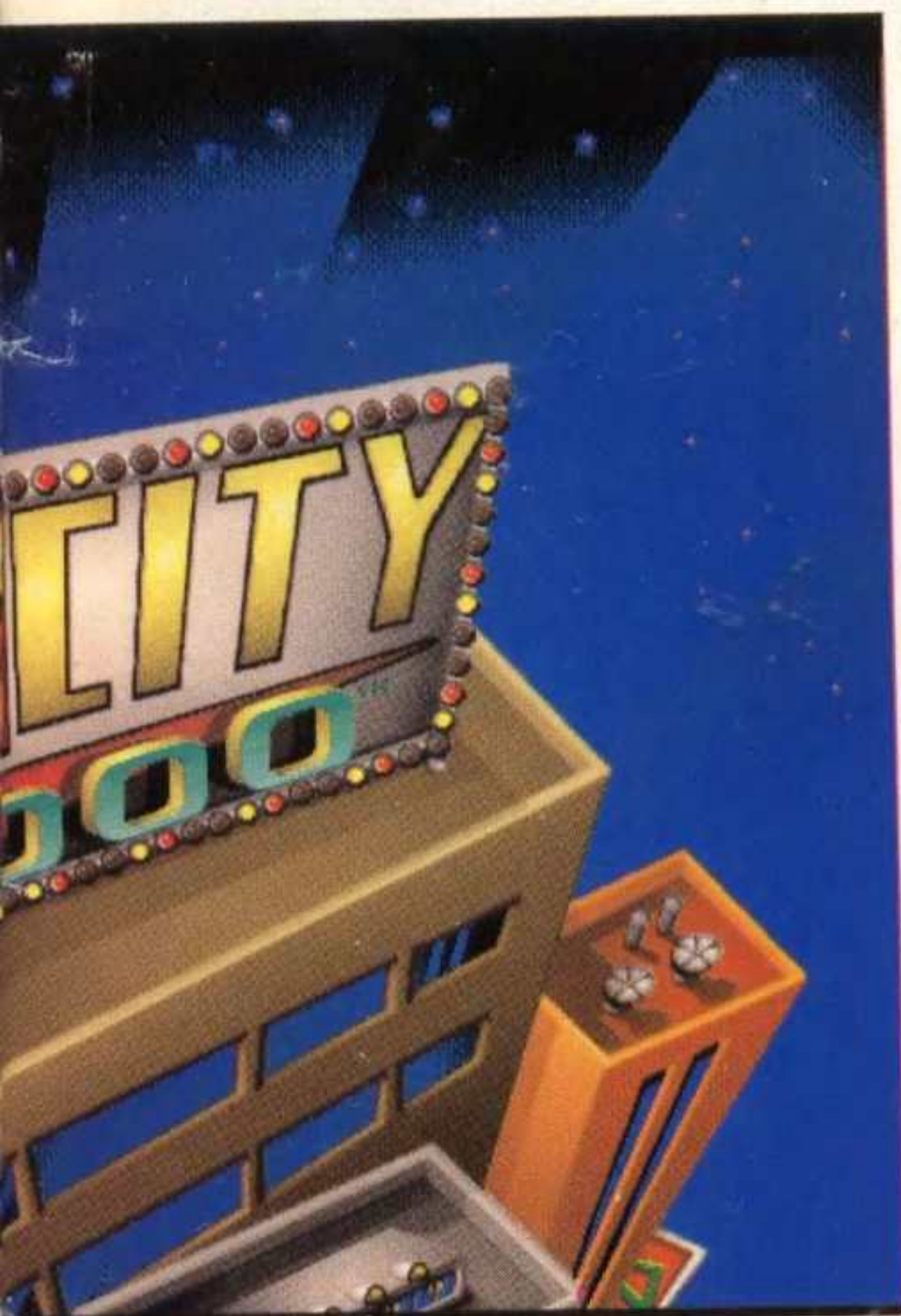
graficznej, aż prosi się dodać widok "Warsaw by night" — tylko ze względów estetycznych.

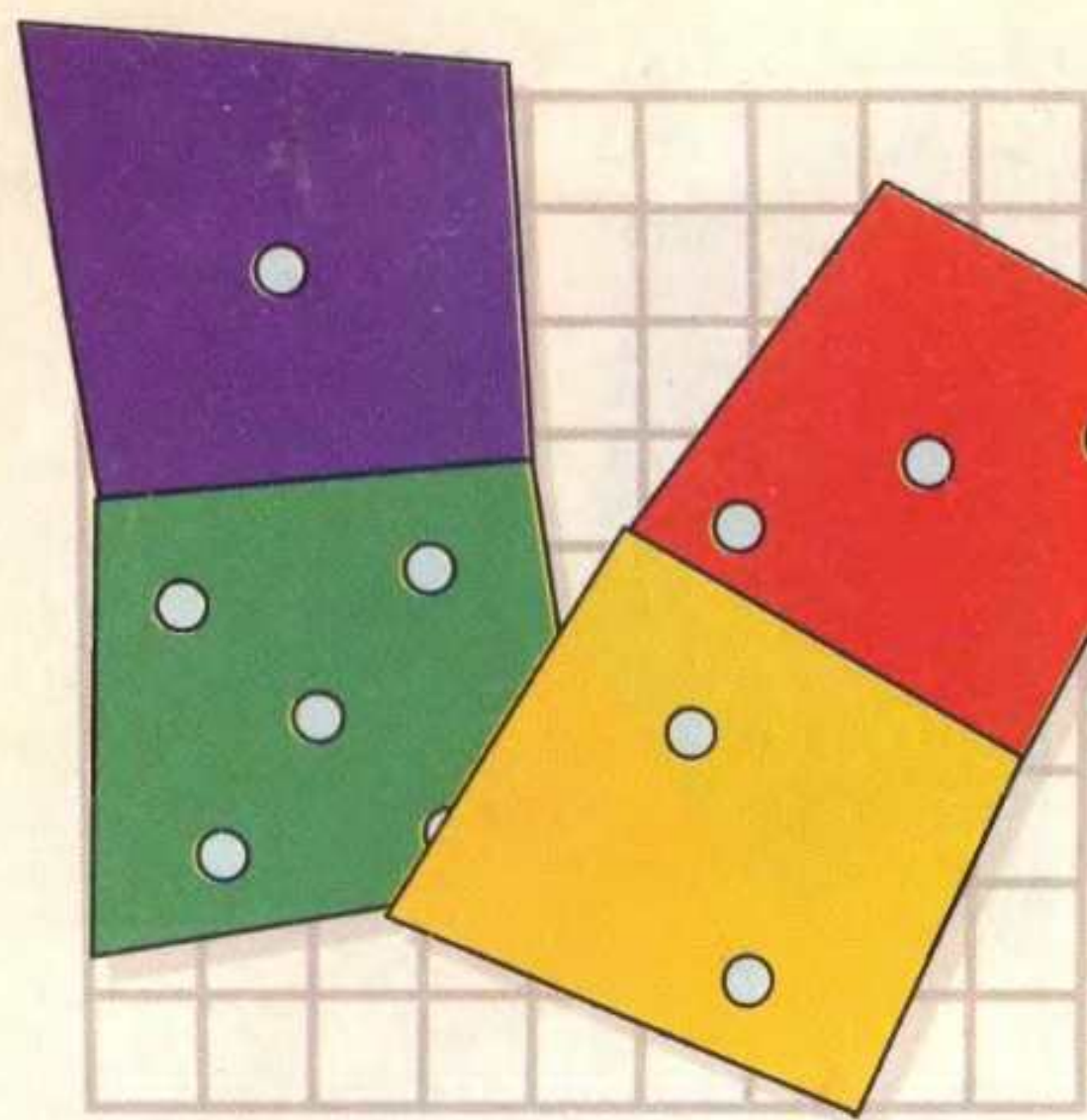
Jak zacząć?

Początkujący burmistrz dysponuje na starcie kwotą 20 mln USD. Ambitniejsi mogą zaczynać od 10 mln, a laureaci Nagrody Nobla w dziedzinie ekonomii — od 10 mln długu (i tak nie dadzą rady...). Ta kupa forsy okazuje się być mysim bobkiem w konfrontacji z potrzebami miasta. Ale po kolei...

Gdzie mam postawić tę górę?

Tworzenie świata gry możemy w całości powierzyć komputerowi, warto jednak pomóc się i zaprojektować teren samemu. Na początek ustalamy proporcje gór, wód i lasów. Dalej pałeczkę





gramu oszczędzania energii, tradycyjna elektrownia rozsypie się po 50 latach. Po drugie: po co zamrażać co najmniej 4 mln papierów w zupełnie ci jeszcze niepotrzebnych 200 MW? Zespół hydroelektrowni o tej samej mocy kosztuje dokładnie tyle

samo, a możesz budować go po trochu, wraz ze zwiększającym się zapotrzebowaniem na prąd. Po trzeciej: elektrownie wodne są czyste. Owszem, mają jedną wadę — musisz stawiać je na rzekach płynących z górki, co ogranicza wybór lokalizacji. Ale tylko pozornie... Możesz tworzyć własne wzniesienia i zbiorniki wodne. Stawiasz więc kawałek rzeki na zboczu górskim i... prąd płynie! Wygląda to bez sensu, zwłaszcza jeśli zrobimy sobie mały pagóreczek na środku równiny, ale działa — a w końcu to przede wszystkim się liczy.

Jeśli rozpoczynasz grę później (w roku 1950, 2000 lub 2050), masz do wyboru kilka dodatkowych typów elektrowni (łącznie do dziewięciu), żadna jednak nie ma tylu zalet co elektrownia wodna, przy równoczesnym braku wad. Dopiero, gdy miasto zaczyna dusić się na mapie i ziemię ceni się na równi ze złotem, można zafundować sobie siłownię termojądrową bądź mikrofalową, zbierającą w swój talerz energię słoneczną przesyłaną z satelity. Mają one ogromną moc przy zajmowanej stosunkowo niewielkiej powierzchni.

Źródło prądu już mamy, teraz wodociągi. System zaopatrujący miasto w wodę składa się początkowo z dwóch elementów: pomp i sieci rur. Najlepiej przeciągnąć rury dokładnie pod

głównymi ulicami, połączenia między stykającymi się zabudowaniami wykonywane są automatycznie. Nie należy przesadzać z liczbą rur, gdyż za gęsta sieć wodociągowa może w przyszłości utrudnić budowę metra. Jeśli

zdarzają się okresy susz, można postawić wieżę ciśnieniową. Lepiej jednak inwestować w pompy: jedna wieża kosztuje 250 tys. USD i mieści 10 000 galonów wody, podczas gdy dobrze położona pompa dostarcza miastu nawet i 60 000 galonów mie-

sięcznie, kosztując przy tym zaledwie 100 tys. Co znaczy dobrze położona? No cóż, nie oczekuj fontanny wody na środku pustyni, choć i tam da się wyciągnąć około 16 000 galonów na

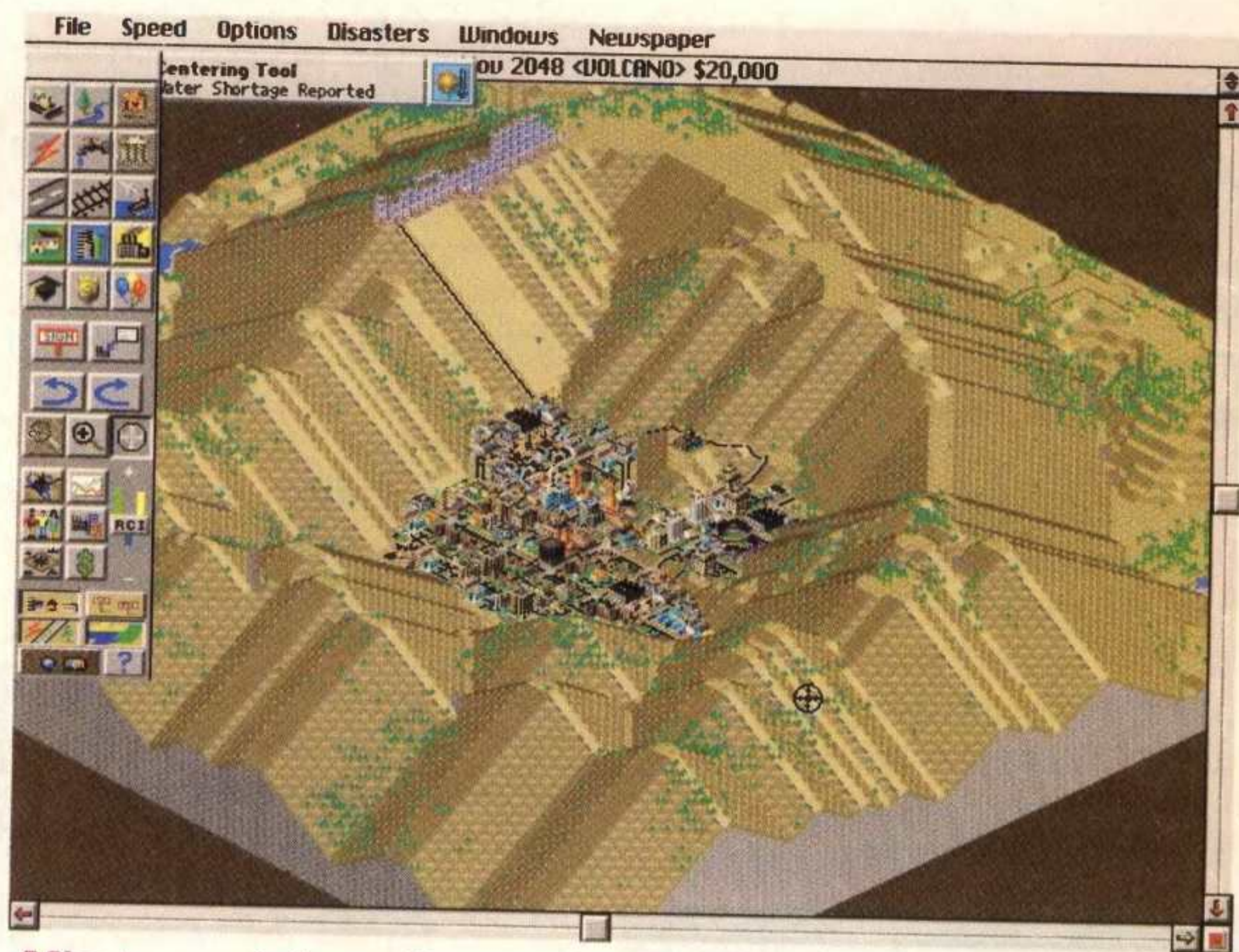
miesiąc. Warto jednak zbudować pompę choćby i dalej od miasta, za to tuż przy zbiorniku świeżej wody. Możesz wtedy oczekiwać wydajności w granicach 30-60 tys. galonów na miesiąc. I tu przezorny stwórca odbiera swą nagrodę: dobrze zaplanowana

Gdzie wbijać paliki?

Miasta powstały po to, aby zapewnić swoim mieszkańcom dach nad głową i pracę. Także i Twoja metropolia nie jest wyjątkiem. Musisz wyznaczyć tereny pod zabudowę mieszkalną, przemysłową oraz handel i usługi. I tu pojawia się drugi problem, trudniejszy do rozwiązania. Mianowicie: czy tworzyć dzielnice mieszkaniowe, oddzielone pasem zielni i terenami handlowo — usługowymi od nakrytych gęstą czapą smogu kwartałów zabudowy przemysłowej? A może wymieszać jedno z drugim, licząc na rozproszenie zanieczyszczeń? Jak zwykle właściwa okazuje się być droga trzecia. Przemysł lokujemy oddzielnie, ale mniej więcej 15-20% terenu między fabrykami poświęcamy na zieleni. Sadzenie drzew nie jest konieczne, dym i kurz i tak się rozpraszają, ale małe sosenki są takie miłe... To znaczy, tak jest po prostu ładniej. Poza tym będziemy musieli wysu-



Centrum prosperującego miasta



Miasto na dzień wulkanu

górska rzeka jest jednocześnie źródłem energii (na stromych odcinkach) i wody (na płaskim). Stawiając zapory i pompy musisz cały czas pamiętać o konieczności połączenia ich siecią energetyczną, co w terenie górzystym bywa problemem — zwłaszcza jeśli zależy ci na estetycznym wyglądzie całości. Dodatkowo pompy muszą być połączone siecią podziemnych rur. Wszystkie te poplątane instalacje zbiegają się w końcu w jedno, aby ruszyć w kierunku miasta.

płać z chudej kiesy te wcale nie małe parę groszy na program kontroli zanieczyszczeń.

Projektując miasto (czyli wyznaczając dzielnice, kładąc ulice itp.) miej na względzie przyszłość, nawet tę bardzo odległą. To, co dziś jest senną mieściną, za sto lat może okazać się sercem stutysięcznej metropolii, duszącej się we własnych wyziewach, sparaliżowanej ulicznymi korkami, wstrząsanej falami zbrodni i trawionej przez okresowe pożary. Musisz przewidzieć miejsce na rozbudowę sieci miejskiej, posterunki policji i straży ogniowej, parki,

przejmuje komputer, generując teren zgodnie z podanymi parametrami. Potem dokonujemy poprawek (można wręcz wszystko przeprojektować od nowa) i zaczynamy grę. Tu kilka uwag: miasto położone na wzgórzach wygląda ślicznie, jego rozbudowa jest jednak dość kłopotliwym zadaniem — w skrajnej sytuacji tylko połowa terenu może nadawać się do zagospodarowania. Jeśli koniecznie chcesz, aby Twoje miasto miało dostęp do morza, proszę bardzo! Ale pamiętaj o tym, że port rzeczny jest naprawdę taki sam jak morski, a gdy na mapie jest morze, każdy kawałek wody w okolicy będzie słony! Nie dotyczy to na szczęście górskich rzek, więc podczas stwarzania świata nie zapomnij dodać kilku strumyczków. Jak bardzo są przydatne, dowiesz się za chwilę.

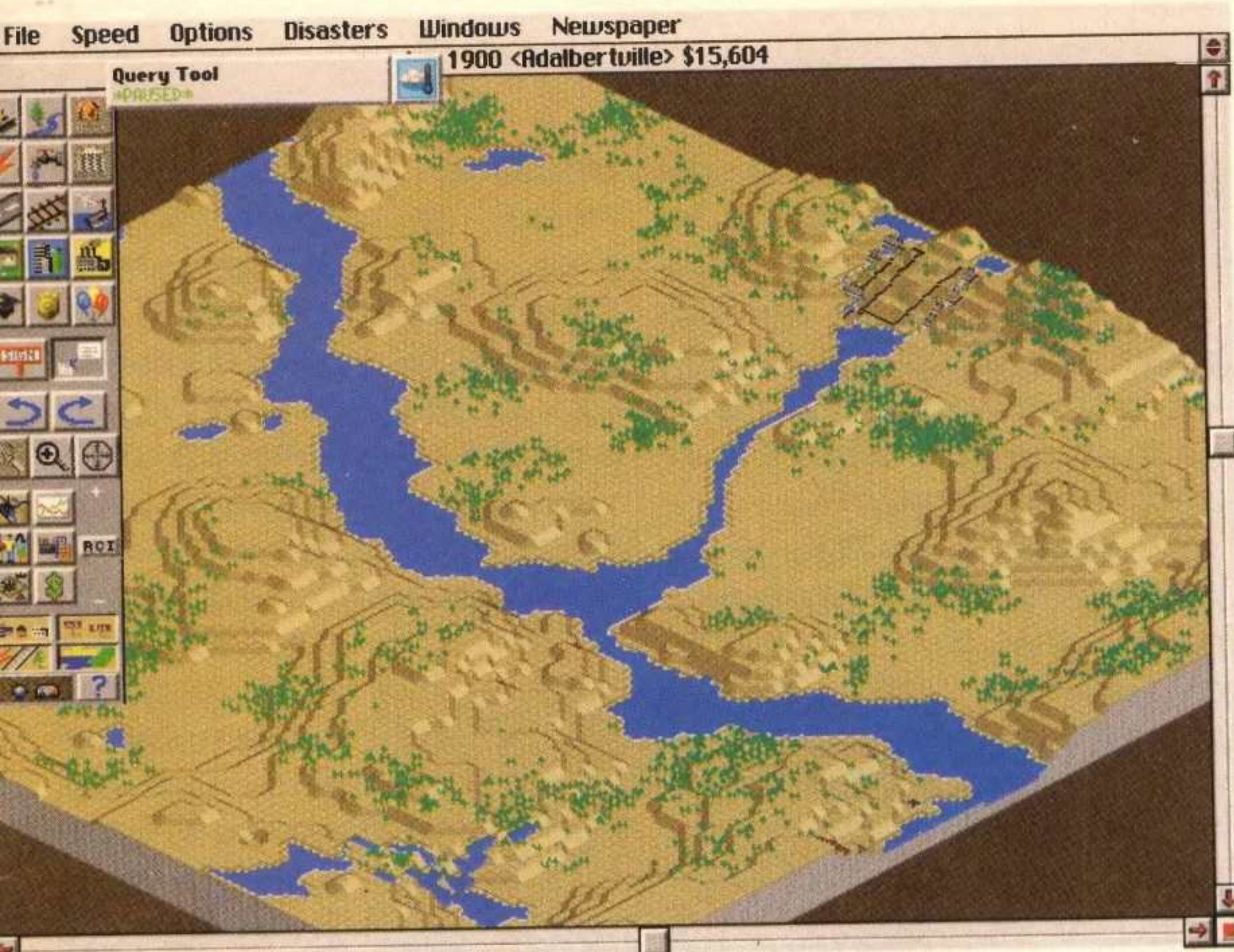
Jak ciągnąć pożytki z rzeki?

Żadne dwudziestowieczne miasto nie może istnieć bez sieci energetycznej i wodociągowej. To pierwsze, co trzeba zapewnić swoim przyszłym mieszkańcom. Ciesz się, że nie musisz martwić się o telefony, gazyfikację, wywóz śmieci itp. — i tak jest co robić. Od razu stajesz przed Tobą pierwszy wielki problem: jaka elektrownia będzie zasilać Twoją pipidówkę życiodajnym potokiem energii? Jeśli zaczynasz w roku 1900, wybór masz dość ograniczony. Elek-



Stworzenie świata

trownia może być węglowa (najtańsza energia, największy smród), na ropę (nieco drożej, nieco czystiej) lub wodna (wybór Gamblera!). Dlaczego? No cóż, po pierwsze: jeśli nie wprowadzisz bardzo kosztownego pro-

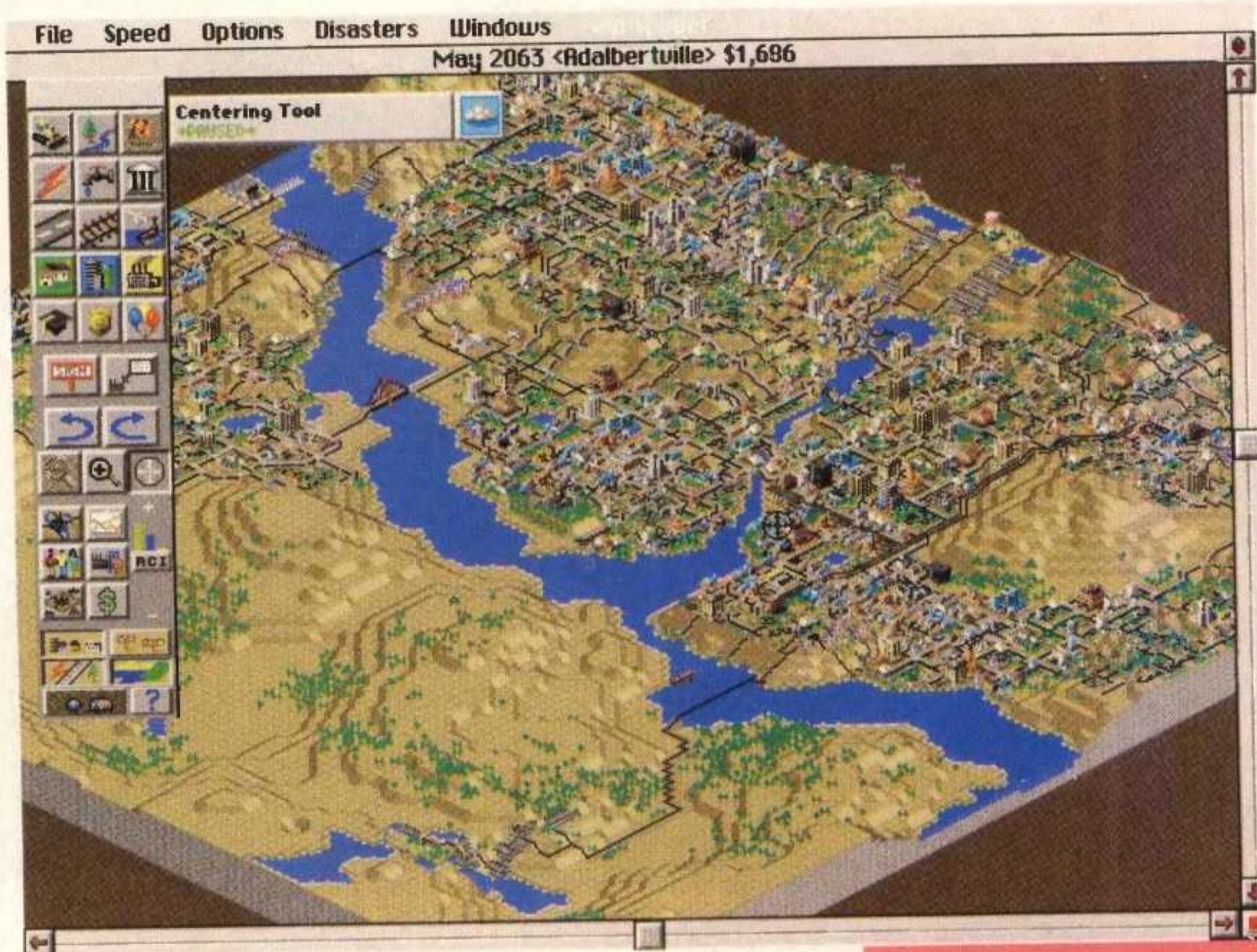


Rok 1900

szkoły, szpitale, dworce autobusowe i kolejowe... Najprościej jest budować z zapasem, choćby miało to wyglądać nieco absurdalnie — szpital na 600 miejsc, po którym snuje się apatycznie kilkunastu staruszków, szkoła zdolna pomieścić 1500 dzieci, a w niej klasy po kilkoro maluchów, stu policjantów pilnujących dziesięciu kieszonkowców itp. Korzystaj z tego, że na razie jeszcze masz pieniądze, i stwórz swoim mieszkańcom miasto marzeń.

Ludność twojego miasta podzielona jest na trzy grupy: pracowników przemysłu (Industrial), handlu i usług (Commercial) oraz ich niepracujące żony (i mężów!), dzieci, emerytów itp., czyli tak zwanych rezydentów (Residential). Każda z tych grup ma inne wymagania; tereny pod mieszkania, sklepy i fabryki trzeba lokować w różnych miejscach. Na przykład osiedle mieszkaniowe może (choć wcale nie musi) być położone w bardzo urozmaiconym terenie — takie działki mają bardzo dużą wartość, do 240 tys. USD za akr. Wysoka cena działek pod zabudowę mieszkalną czy handlową nie jest wadą, wprost przeciwnie — takie tereny zajmowane są najszybciej, rosną na nich piękne, luksusowe apartamenty czy siedziby korporacji. Oczywiście pod warunkiem, że uda ci się podłączyć wszystkie działki do wody i przeciągnąć prąd. A nie zawsze jest to proste.

Tereny przemysłowe lepiej zaplanować na płaskiej, rozległej przestrzeni. Pozwoli to na budowę dużych fabryk, poza tym łatwiej jest wytyczać drogi. Względnie estetyczne są w tym wypadku sprawy drugorzędne. Trzeba za-



Ten sam teren po 163 latach

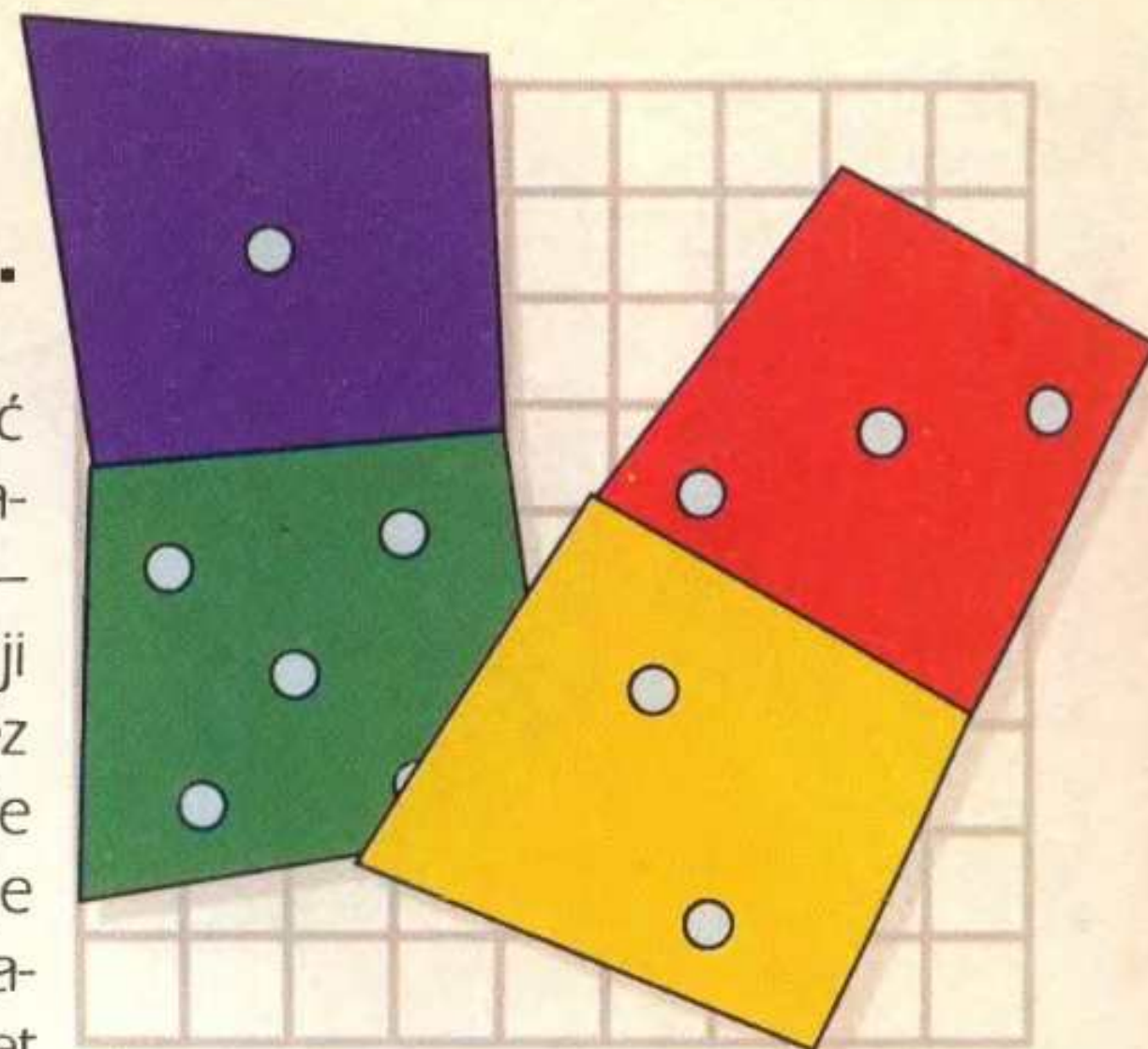
planować sieć dróg o dużej przepustowości i zostawić miejsce na dworce autobusowe i kolejowe — w dzielnicach przemysłowych zawsze jest duży ruch.

I uwaga końcowa, dotycząca wszystkich rodzajów terenu: jeśli chcesz nadać centrum swojego miasta wygląd metropolii, planuj zabudowę tak, aby różne typy działek (mieszkalne, handlowe, przemysłowe) występowały w kwadratach 2*2. Będą na nich rosły potężne wieżowce bądź wielkie kombinaty. Jeśli zaś zależy ci na zachowaniu niskiej linii dachów (np. w osiedlach mieszkalnych na peryferiach), wytyczaj działki pod rzadką zabudowę (low density) albo przeplataj różne typy terenów, np. wstawiając w duży kwadrat mieszkalny działkę pod obiekt handlowy albo mały park.



Baloniku mój malutki...

Na początku musisz uzbroić się w cierpliwość. Może się zdarzyć tak, że przez pierwszy rok — dwa wykres liczebności populacji miasta będzie leżał na dnie bez drgnienia. W rzeczywistości nie jest tak źle — porównując swoje Metropolis z sąsiadami zauważysz, że gdzieś tu mieszka kilkuset ludzi. Tylko gdzie? Na wyznaczonych terenach nie widać ani jednego budynku! Dopiero po przekroczeniu bariery 1000 mieszkańców lawina rusza. Bardzo szybko może się okazać, że nie nadążasz z wyznaczaniem nowych działek



twym poziomem, ale ludzi przyciągniesz przede wszystkim obietnicą pracy i mieszkania w bezpiecznym i czystym otoczeniu. O ile przestępczość i poziom zanieczyszczeń w mieście to Twoja działka, o tyle na rozwój przemysłu decydujący wpływ ma koniunktura gospodarcza w całym SimPaństwie, która nijak już od Twoich wysiłków nie zależy. Jest to kolejne ulepszenie względem pierwszej wersji SimCity — Twoje miasto jest częścią narodu, a nie samodzielnym organizmem.

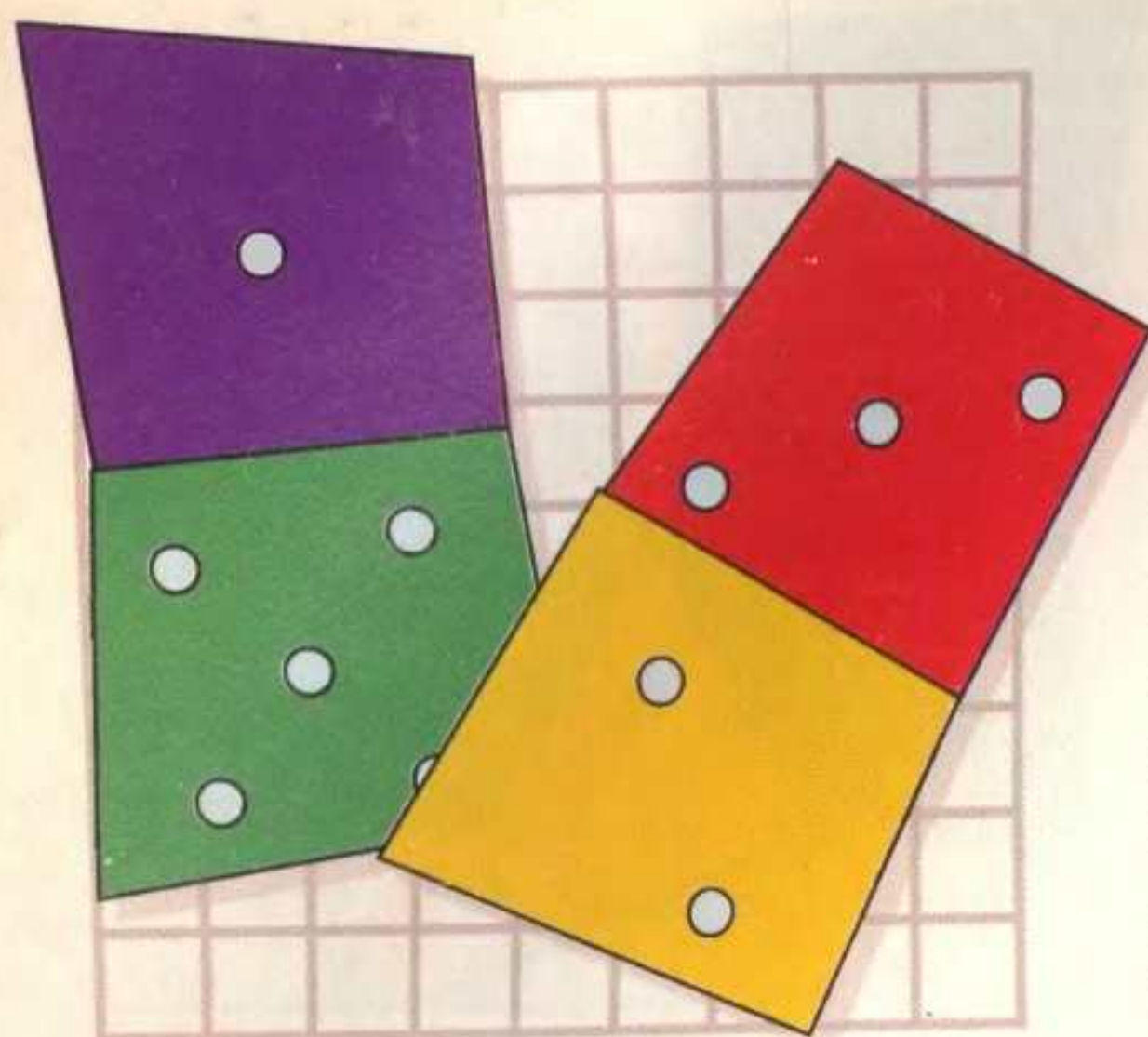
O perspektywach rozwoju możesz poczytać sobie w gazetach, uważnie obserwuj też na wykresach liczebność narodu (Nat'l Pop) i produkt krajowy brutto (GNP) — przy ich pomocy możesz do pewnego stopnia przewidzieć wysokość oprocentowania pożyczek (Fed Rate), która z kolei wpływa na koniunkturę gospodarczą... Uff! Cholerne skomplikowane, chyba już lepiej czytać gazety. W każdym razie nie bój się wysokich podatków, obniżaj je, gdy widzisz ostry spadek zapotrzebowania na teren danego typu. I tu kolejna rzecz została poprawiona. W starym SimCity był jeden podatek dla wszystkich, kompletny idiotyzm gdy okazywało się, że np. handel leży, przemysł ma się średnio, a rezydenci doskonale — nie można było ulżyć jednej grupie, a obciążyć przetrzucić na inną. Nowa wersja nie tylko pozwala na różnicowanie poziomu opodatkowania. Poprzez odpowiednią politykę fiskalną można także popierać jedne gałęzie przemysłu, a doić inne! Wybór należy do Ciebie, choć powinienś brać pod uwagę zapotrzebowanie społeczne na miejsca pracy w danej dziedzinie.

Przemysł jest kluczowym ogniwem w SimCity. Wprowadzie gros dochodów pochodzi od rezydentów, ale gdy przemysł podupada, rośnie bezrobocie i ludzie masowo wyjeżdżają z miasta.

pod zabudowę. Na szczęście można to robić na pauzie. Gorzej, gdy zaczyna ci brakować nie czasu, a pieniędzy — ten przykry moment, przypominający przebudzenie ze złotego snu, nadchodzi zdumiewająco szybko. Takie miałeś wspaniałe plany na przyszłość, a tu... okazuje się, że wpływy z podatków nie pokrywają bieżących kosztów utrzymania miasta! Za rok nie będzie już forsy na nic!

Jak wydoić obywatela?

Nie panikuj, chroniczny brak pieniędzy jest przypadłością trapiącą chyba wszystkich burmistrzów w początkowym stadium ich kariery. Trudno oprzeć się pokusie inwestowania i ciągłej rozbudowy, a niskie podatki przyciągają nowych mieszkańców... guzik prawda! Owszem, podatki trzeba trzymać w rozsądnych granicach (poniżej 10% na ła-



Jeśli tylko jest dość pracy dla mieszkańców, rezydentów można opodatkować znacznie wyżej, niż pozostałe grupy zawodowe. Od handlu i usług nie można wyciągnąć zbyt wiele, choć pracuje w nich 20–30% mieszkańców. Mimo opodatkowania dwukrotnie niższego, niż w przypadku przemysłu (30–40% mieszkańców) i niemal trzykrotnie niższego od ciężaru nałożonego na rezydentów (40–50% mieszkańców), nie udało mi się doprowadzić do znaczącego rozwoju tej dziedziny.

Projektując budżet na przyszły rok decydujemy nie tylko o poziomie opodatkowania, ale także przydzielamy pieniądze na policję, straż pożarną, ochronę zdrowia i utrzymanie dróg publicznych. Ustalając poziom finansowania straży pożarnej i szpitali możemy na bieżąco pytać o zdanie szefów tych wydziałów, dzięki czemu unikniemy niepotrzebnych nakładów. Niestety, zmiany w wydatkach na policję wpływają na poziom przestępczości dopiero po miesiącu, więc lepiej wprowadzać je ostrożnie. Trzeba pamiętać też o tym, że każdy nowy posterunek policji, remiza strażacka, szpital czy szkoła to nie tylko dodatkowe pieniądze wydawane co roku, ale również wzrost

skuteczności policji, straży, itp. Dzięki temu można obniżyć (procentowo) poziom finansowania danej dziedziny. Wydatków na drogi nie radzę zmniejszać poniżej 95% potrzeb, a i to tylko w krytycznej sytuacji. Oszczędności w tym dziale powodują powolne rozpadanie się sieci ulic, a w konsekwencji korki, trudności z dojazdem i spadek liczby mieszkańców.

W sekcji "City Ordinances" można wygrzebać parę dodatko-

wych groszy do miejskiej kasy. Możliwości są cztery: legalizacja hazardu (powoduje nieznaczny wzrost przestępczości), kary za niewłaściwe parkowanie (poprawia się przepustowość ulic, minimalnie spada liczba mieszkańców), powszechny podatek dochodowy 1% (daje największe wpływy, ale i najbardziej odstrasza potencjalnych mieszkańców) i wreszcie podatek od sprzedaży (niewielkie wpływy, hamuje rozwój lokalnego handlu i usług). Znacznie więcej jest okazji do wydawania pieniędzy: pocyna-

poinformują Cię gazety. Na ogół zawierają one mniej lub bardziej śmieszne informacje w stylu "Ryba wędruje 120 mil do domu", ale wśród nich przemakają czasem ważne wiadomości, np. o przewidywanej recesji czy zmianie oprocentowania.

W krytycznej sytuacji (np. po klęsce żywiołowej) zawsze można zaciągnąć dług w wysokości co najmniej 10 mln USD. Dla niewielkiego miasta jest to jednak krok rozpaczliwy, gdyż przy oprocentowaniu kredytu w wysokości 5% roczne odsetki wyno-

średnio ambitnego gracza. Prędkiej czy później zachodzi więc konieczność przynajmniej przekroczenia wzgórz, jeśli nie zabudowania ich osiedlami mieszkaniowymi. Nastręcza to wiele problemów — niekiedy przeprowadzenie linii energetycznej czy wodociągowej jest niemożliwe, albo fragment linii ciągnięty jest w poprzek. Podobnie jest z drogami — a trzeba je wyznaczyć w ten sposób, aby żaden kwartał nie był oddalony od ulicy bardziej niż o trzy kratki, w przeciwnym razie raczej nie będzie się rozwijać. Najbezpieczniej jest przed przeciągnięciem linii czy drogi zapisać stan gry na dysku — bardzo często rezultat pierwszej próby nie jest zadowalający, a poprawki kosztują. Jeśli masz wątpliwości, np. czy droga przekroczy dane wzniesienie bez problemów, przeciągnij kursor z wciśniętym guzikiem myszy od punktu startu do końca. Komputer sam wyznaczy odpowiednią trasę, podając na bieżąco cenę budowanego odcinka.

Lokując miasto na wzgórzach często trzeba będzie wyrównywać, podnosić czy opuszczać teren. Jest to czynność niesłychanie ryzykowna — jedna pomyłka potrafi zrujnować zabudowania na powierzchni dziewięciu kwartałów, co gorsza wysysając przy tym z kasy co najmniej 225 tys. USD. Niestety autorzy gry nie przewidzieli możliwości odwołania ostatniego kroku. Co prawda prawdziwy burmistrz nie ma jej na podorędziu, ale też nie zdarza mu się skasować, powiedzmy, centrum Warszawy przez jeden nieuważny klik. Tak więc przed rozpoczęciem jakichkolwiek prac ziemnych znów trzeba skorzystać z funkcji Save, a po ich zakończeniu przełączyć buldożer w jakiś bezpieczny tryb, na przykład DeZone. Ja często o tym zapomniałem i moje miasto zdobi dziś kilka kwadratowych jezior o wymiarach trzy na trzy — ślady niezaplanowanego obniżenia terenu.



Nieoczekiwany gość z Kosmosu

jąc od wspomnianego już programu kontroli zanieczyszczeń (konieczność!), poprzez darmowe kliniki i kampanie antynarkotykową, na dorocznym karnawale kończąc. Wszystkie te wydatki w jakiś sposób podnoszą atrakcyjność Twojego miasta, czy to dla mieszkańców (np. poprzez wzrost poziomu edukacji, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa), czy dla inwestorów i turystów (kampanie reklamowe). Warto od początku (1900 rok!) ogłosić okolicę bezato-

szą 500 000, co równa się mniej więcej dochodom miasta o 10 tys. mieszkańców. A gdzie spłata kredytu? Zwłaszcza, że spłacić należy go w jednym kawałku! Dopiero gdy roczne dochody wzrosną do 1-1,5 mln USD, można pomyśleć o zasileniu miejskiej kasy pożyczonymi pieniędzmi. Przy długotrwałym prosperity, gdy oprocentowanie kredytu spada do 3%, nie ma się co zastanawiać — taki zastrzyk gotówki pozwala rozbudować miasto o ładną parę tysięcy mieszkańców. Inna rzecz, że dla burmistrza trzydziestotysięcznej metropolii ani 10 mln, ani wspomniane parę tysięcy obywateli nie jest już niczym nadzwyczajnym.

Jak włączyć na górki?

Jak już wspomniałem, najwygodniej buduje się na równinie. Oczywiście można zaprojektować swój świat płaski jak stół, jeśli ktoś nie przywiązuje wagi do wrażeń estetycznych — ale to chyba za proste rozwiązanie dla

Jak się nie zaplątać?

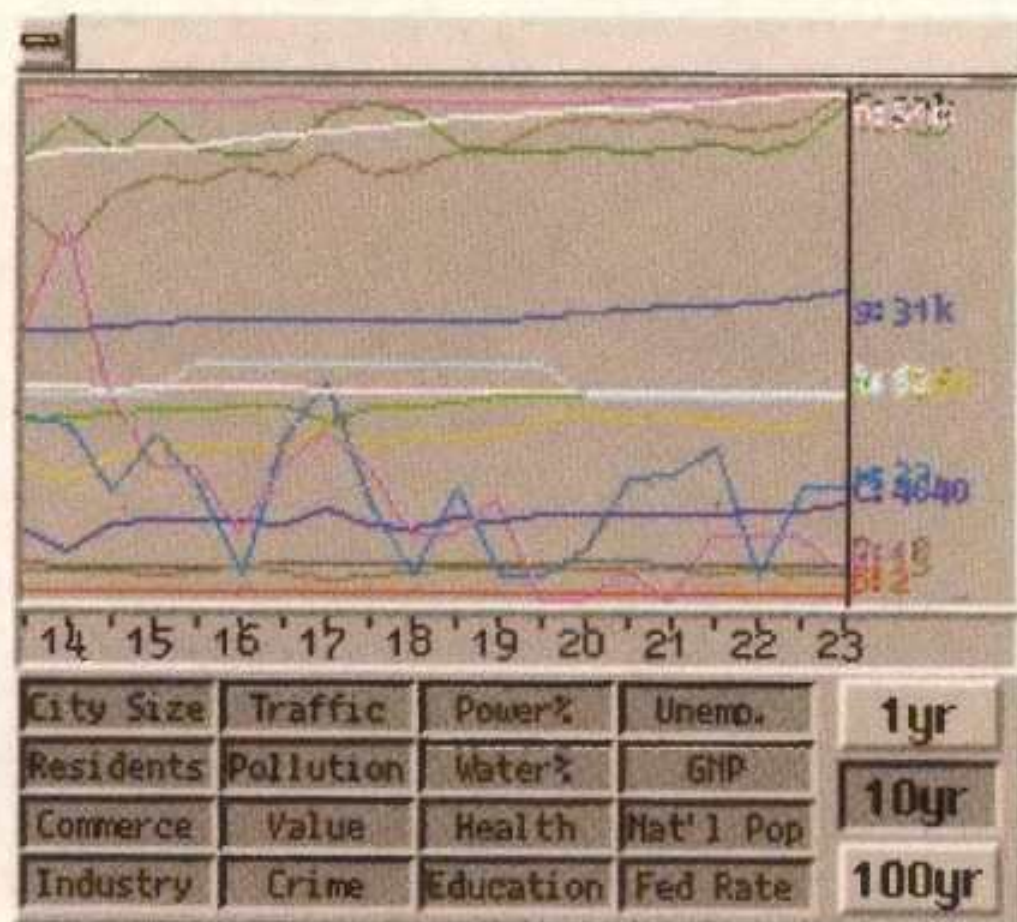
Łącząc zabudowania siecią energetyczną, pamiętaj o tym, że nawet najlepsze przewody powodują niewielki spadek napięcia. Czasami część miasta pokrywa się migającymi uparcie symbolami błyskawicy, raportując za-

| Adalbertville 2023 Budget April 2023 | | 2023 To Date | 2023 Year End Estimate | Done | Help |
|--|------|-----------------|---------------------------|------|------|
| Property Taxes | 26 | 703 | 2097 | | |
| City Ordinances | | -84 | -248 | | |
| Bond Payments | | 0 | 0 | | |
| Police Department | 260 | -60 | -180 | | |
| Fire Department | 250 | -50 | -150 | | |
| Health & Welfare | 270 | -23 | -70 | | |
| Education | 2100 | -49 | -150 | | |
| Transit Authority | 2100 | -123 | -371 | | |
| Year to Date Totals | | \$311 | \$928 | | |
| Estimated End of Year | | | \$8 | | |
| Current Treasury | | | \$936 | | |
| End of Year Treasury | | | | | |

Ustalamy budżet miasta

nową: nic to nie kosztuje, a przyciąga mieszkańców. Schroniska dla bezdomnych można finansować, gdy bezrobocie wynosi 0% — dostarczasz w ten sposób taniej siły roboczej rozwijającemu się przemysłowi. O dużym zapotrzebowaniu na pracowników

niki napięcia w sieci. Zanim wydasz ciężkie pieniądze na nową elektrownię, sprawdź przebieg linii — być może dana dzielnica może być podłączona do prądu krótszą drogą. Podobne zjawisko występuje też w przypadku sieci wodociągowej. Stan zaopatrzenia miasta w wodę i prąd sprawdzisz na dwa sposoby. Nadwyżki energetyczne (Power%) i wodne (Water%), jakimi w danej chwili dysponuje miasto, możesz odczytać na wykresie. Poza tym korzystając z miniatury mapy możesz obejrzeć sobie przebieg kabli i rur, a także wykonać jego rzut na dużą



Dużo informacji, mało miejsca

mapę. Ta wygodna funkcja obejmuje oprócz tego inne ważne wskaźniki, np. przestępczość, zanieczyszczenie czy ochronę przeciwpożarową.

Wracając jeszcze na chwilę do kwestii czystej wody: duże miasto robi dużą kupę, tzn. produkuje wielkie ilości zanieczyszczeń. Zatrucie środowiska można ograniczyć, włączając w sieć rur zakład uzdatniania i oczyszczania wody (Water Treatment). Miasta nadmorskie mogą korzystać z ogromnych zasobów słonej wody, przepuszczając je przez urządzenia odsalające (Desalination Plant). Czasem z zupełnie niepojętych przyczyn rura podłączona do zespołu pracujących pomp nie wypełnia się wodą. Są na to dwa sposoby: zapisać grę i próbować przeprowadzić rury od nowa, albo wyznaczyć nad rurą tereny pod zabudowę i poczekać, aż mieszkańcy sami podłączą się do wody.

Jak ominąć korki?

W starej wersji SimCity ogromne kłopoty sprawiał mi miejski ruch. Bardzo szybko tworzyły się korki i zatory, a mieszkańcy zaczęli coraz głośniej narzekać na kłopoty z dojazdem. Tylko raz udało mi się jako tako zaplanować nad tym problemem. Osiągnąłem to budując miasto — obóz koncentracyjny, z prostą, regularną siatką ulic oplatającą stały wzór: kwartał mieszkalny, przemysłowy, mieszkalny, han-

dlowy itd. Do tego przez całe miasto jak wąz prześlizgiwała się linia kolejki. Powstały w ten sposób twór okazał się być organizmem sprawnym, ale bardzo brzydkim.

W SimCity 2000 kwartały są dwukrotnie mniejsze, co umożliwia znacznie elastyczniejszą gospodarkę przestrzenią. Poza tym

ulice przemierzają liczne autobusy miejskie, w których można upchnąć do 50% pasażerów. Oczywiście jest i kolej, ale tory pochłaniają ceną (a potem bezcenną) wolną przestrzeń.

Dla wielkiego miasta rozwiązaniem optymalnym (tak jak w życiu) jest metro. Na szczęście budowniczym w SimCity są niezwykle sprawni i budowa tuneli pod miastem nie paraliżuje go na dziesięć lat.

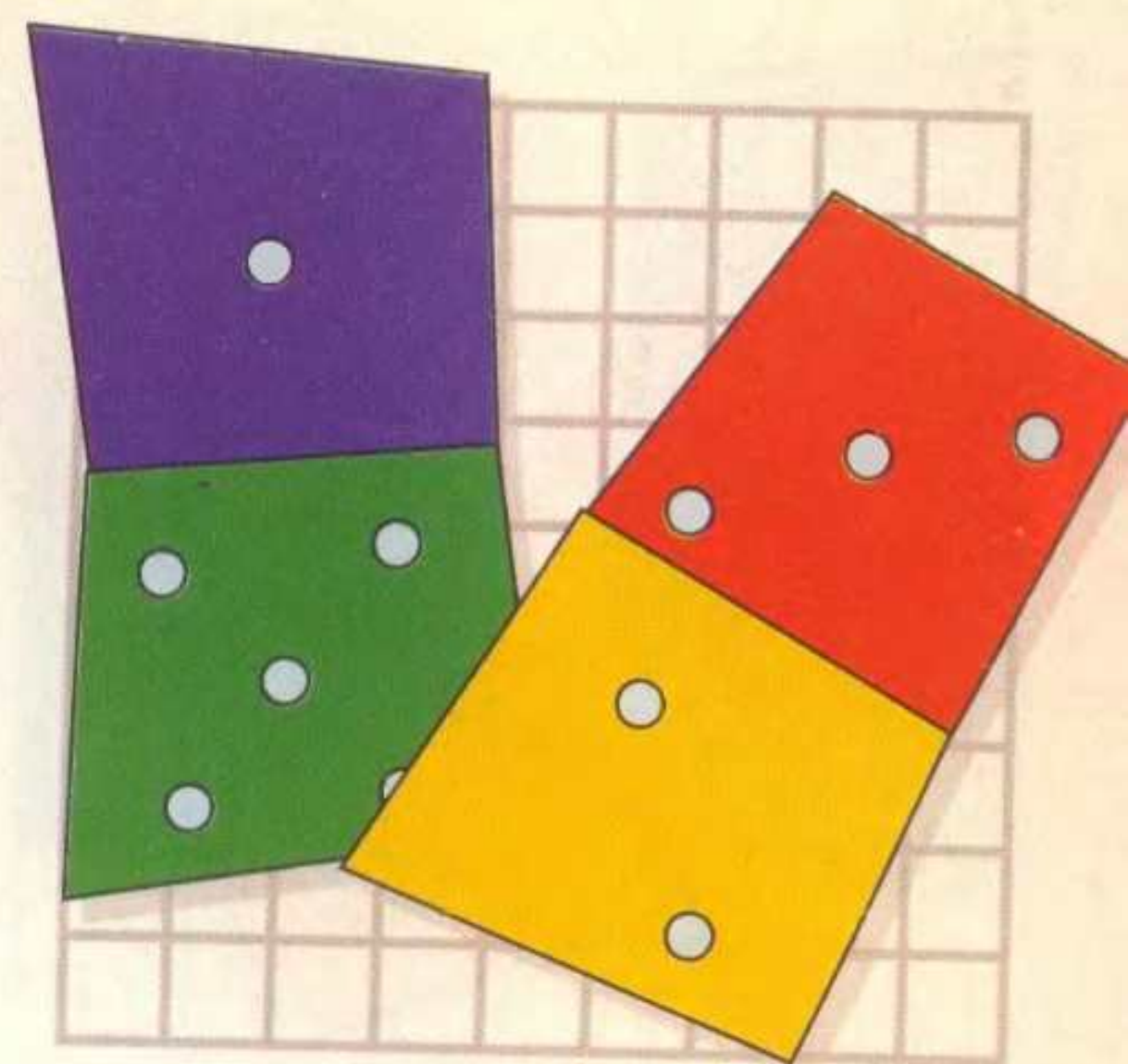
Metro jest dość kosztowną inwestycją: jeden odcinek kosztuje 250 tys. USD. Rozsądnie więc będzie zapisać stan gry na dysku przed rozpoczęciem budowy, tym bardziej, że początkowo linia może wypaść zupełnie nie tam, gdzie planowałeś: tunele metra przebiegają poniżej poziomu wodociągów, trudno więc skojarzyć położenie danego odcinka z odpowiednią kratką na powierzchni ziemi. Poza tym w miejscach, gdzie sieć wodna jest szczególnie gęsta, trzeba będzie

ją trochę przerzedzić, aby zrobić miejsce dla budowanego tunelu.

Na peryferiach wielkich miast kolej podziemna wynurza się często spod ziemi, łącząc się z siecią torów szybkiej kolei nadziemnej, tzw. premetra. W SimCity można wykonać takie połączenia między liniami metra a zwykłą kolejką. Dzięki temu można na początek wybudować metro w centrum, wykorzystując jednocześnie istniejące tory i przystanki do komunikacji z obrzeżami.

Kolejnym sposobem odciążenia sieci dróg jest budowa autostrady. Przebiega ona na filarach ponad miastem, zbierając ruch z okolicznych osiedli. Inwestycja ta jest tańsza od metra, ale chyba jeszcze bardziej kłopotliwa. Po pierwsze, odcinek autostrady zajmuje dwa kwartały powierzchni, jeśli więc nie zostawisz na nią miejsca, trudno — trzeba będzie

wyburzać. Po drugie, ulice łączą się z nią przy pomocy zjazdów (onramp). Nie dość, że każdy taki zjazd kosztuje dodatkowe 25000 USD, to jeszcze potwornie trudno znaleźć odpowiednie miejsce na jego budowę — musi stać tuż przed autostradą i obok podłączanej ulicy, jeśli prowadzimy ją prostopadle. Po trzecie, przed jej zbudowaniem trzeba bardzo dokładnie przeanalizować ruch uliczny i znaleźć główne kie-



runki komunikacji. Ogromnym ułatwieniem byłaby mapa ilustrująca w kolorze natężenie ruchu — niestety, nie przewidziano takiej możliwości. Dziwne, w poprzedniej wersji gry była.

Na zakończenie rozdziału o ruchu dwie uwagi. Pierwsza: kosztowne inwestycje można zastąpić gęstą siecią zwykłych ulic. Budując swoje miasto pamiętałem o kłopotach z ruchem i zaprojektowałem sieć dróg o "oczkach" średnio trzy na cztery kwartały. Po-

za tym dość gęsto rozmieściłem dworce autobusowe (w sześćdziesięciotysięcznym mieście było ich dwadzieścia pięć). Dzięki temu w ogóle nie musiałem budować metra. Co prawda drogi zajmują blisko 40% powierzchni miasta, ale

ruch utrzymuje się na bardzo niskim poziomie. Kiedy zaczęły brakować miejsca pod zabudowę, zawsze mogłem zafundować sobie metro i przerzedzić sieć dróg. I uwaga numer dwa: kiedy ludzie mają wszystko (tj. miejsce pracy, szkołę, szpital itp.) pod ręką, nic nie skłania ich do podróżowania. Gdy zaczęły powstawać osiedla na drugim brzegu rzeki, zbudowałem autostradę, przewidując intensywną komunikację między dwoma częściami miasta. Całe szczęście, że zapisałem wcześniej grę — ruch na moście wynosił dwa samochody na minutę! Eksperymentalnie zostawiłem obie części metropolii rozdzielone, oszczędzając pieniądze przeznaczone na budowę mostu. I nic! Miasto za rzeką rosło sobie w najlepsze.

Jak się komunikować?

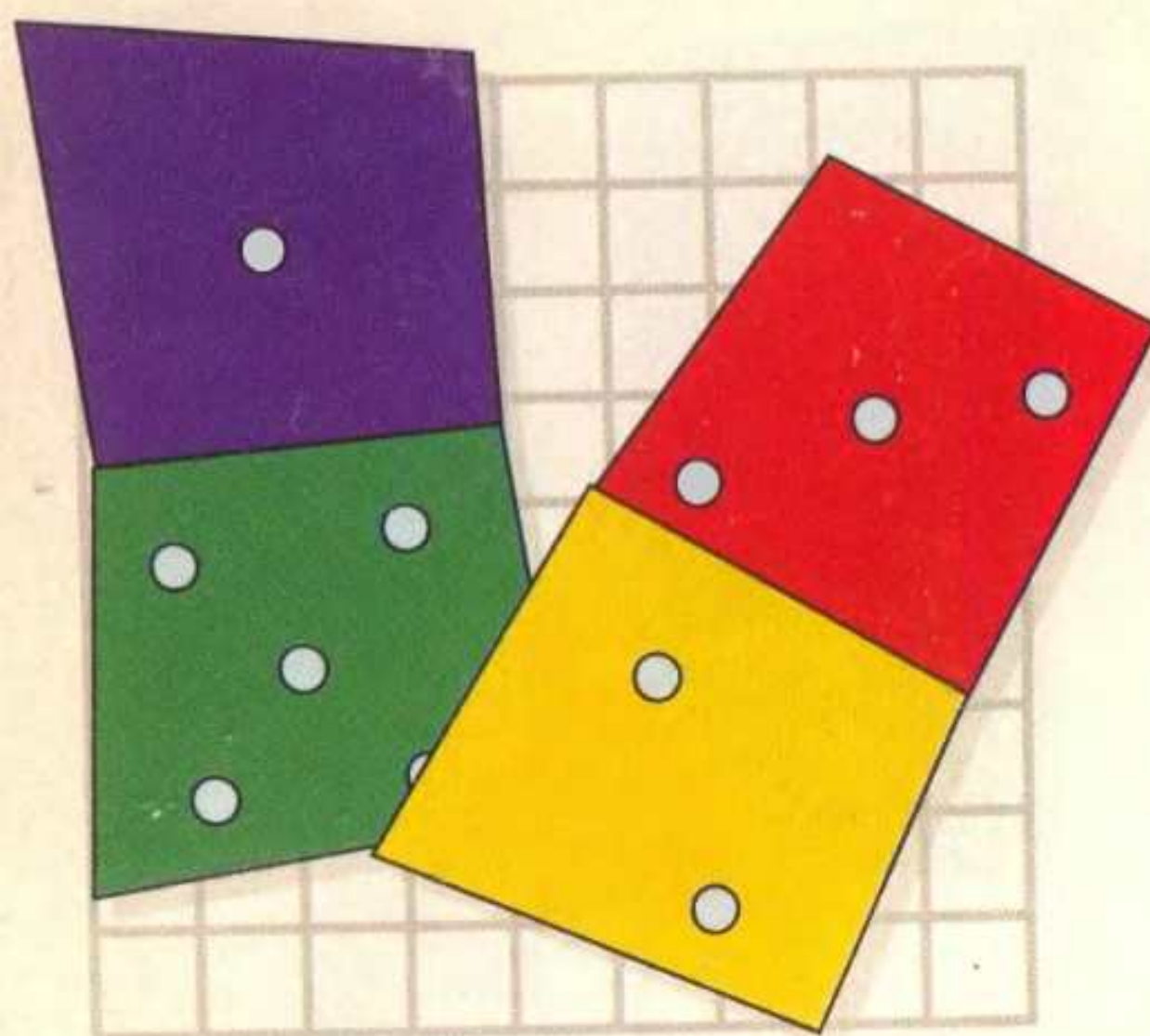
Po przekroczeniu progu 10000 mieszkańców do dalsze-



Mapka statystyczna - przestępczość w mieście



Nadchodzi huragan



go rozwoju sektora handlowego konieczne jest zbudowanie lotniska. Port lotniczy powinien być położony na rozległej, płaskiej przestrzeni, najlepiej nie za blisko miasta i w oddaleniu od wysokich wzgórz czy budynków. Trzeba także pamiętać o zarezerwowaniu miejsca na późniejszą rozbudowę. Ponieważ jest to inwestycja kosztowna (250 tys. USD za kwartał, przy czym minimalne rozmiary lotniska to trzy na pięć kwartałów — razem 3750 tys. USD), aktualne są wszystkie poprzednie uwagi o zapisywaniu gry i planowaniu. O dziwo, nie trzeba się martwić dojazdem — ruch na szosie do lotniska jest niewielki, wystarczy jedna droga.

Gdzieś w okolicach 18—20 tysięcy przemysł zaczyna domagać się portu. Nie ma znaczenia, czy będzie to port rzeczny, czy morski, aby tylko znajdował się nad naturalnym zbiornikiem wodnym. Próby stworzenia sztucznego portu przez obniżanie terenu są wyrzucaniem pieniędzy w wodę. Jeśli port położony jest nad rzeką, trzeba pamiętać o mostach — te najtańsze blokują ruch statków!

Komunikację z najbliższą okolicą zapewniają połączenia drogowe i kolejowe. Jeśli dociągniesz ulicę bądź tor do granicy mapy, mając w zapasie 1000 USD, pro-

gram proponuje ci otwarcie połączenia z sąsiednim miastem za tę sumę. Jeżeli nieopatrznie zrobisz to, mając pustki w kasie, poczekaj na przyływ gotówki, zburz ostatni kawałek drogi i postaw go od nowa.

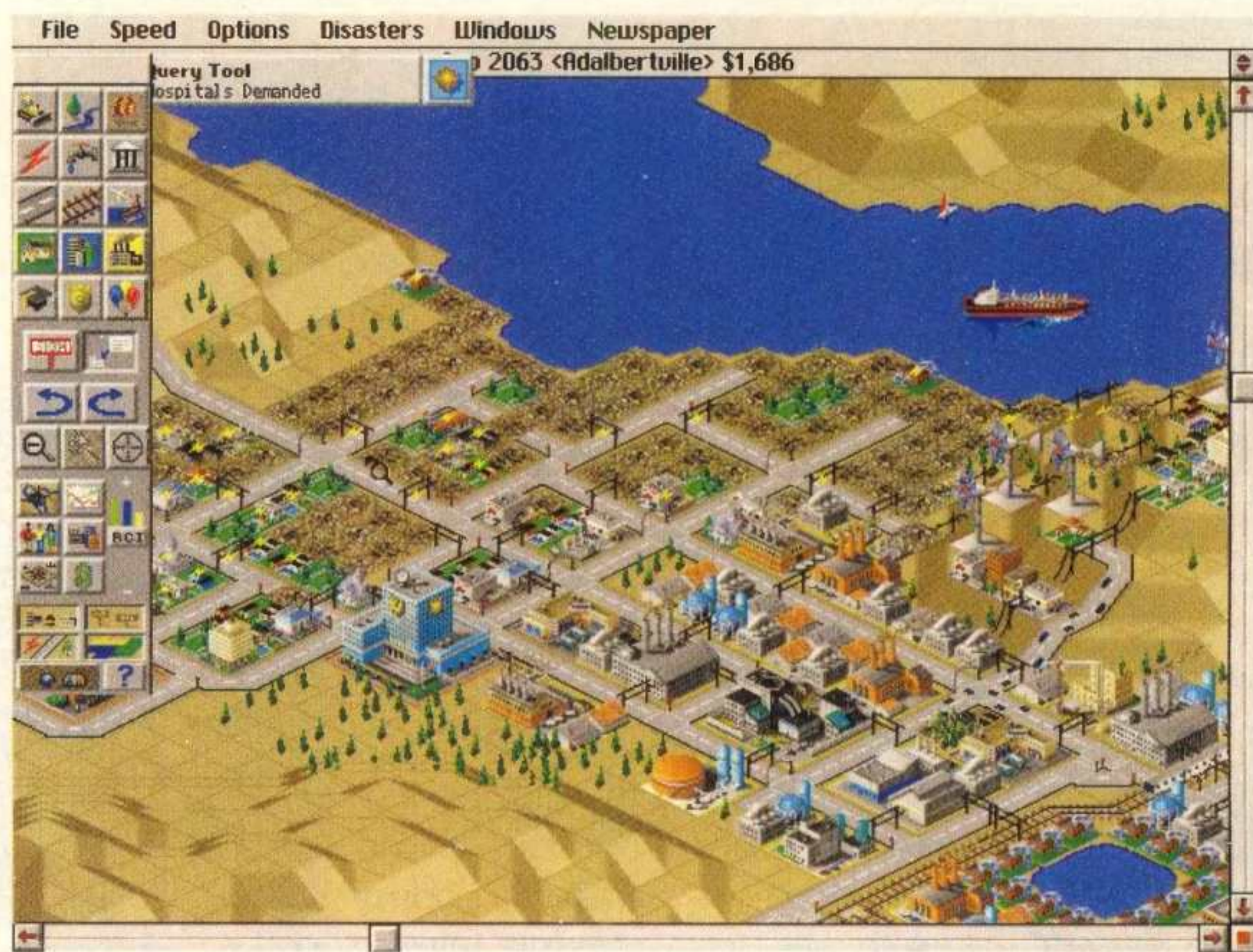
Jak rozerwać obywatela?

W dość regularnych odstępach Twoi mieszkańcy będą domagać się rozmaitych rozrywek. Jest to próg nie do przeskoczenia: jeżeli oprócz chleba nie dostarczysz im także igrzysk, wykres liczebności populacji zagnie się w

jowa wynosi 100 i udało mi się ją przeskoczyć "już" po 100 latach wysiłków. Przy czym szef resortu edukacji twierdził cały czas, że wszystko jest w porządku. Debil. W każdym razie po wybudowaniu sześciu szkół podstawowych, trzech bibliotek, dwóch muzeów i dwóch uniwersytetów mogę pochwalić się kwitnącym przemysłem elektronicznym i lotniczym — Krzemowa Dolinka skrzyżowana z Seattle.

Jak się dać ozłocić?

Bardzo szybko Twoje wysiłki w służbie społeczeństwa zaczy-



Oplakane skutki przyboru wód

krzywą Kozakiewicza. Na szczęście Twoi mieszkańcy dopasowują swoje potrzeby do możliwości miasta. Co prawda, głośno domagają się stadionu (5 mln papierów) albo Zoo, ale jak zbudujesz im marinę (przystań jachtową) za milion, to też będą zadowoleni. Poza tym atrakcyjność miasta możesz podnosić rezerwując zawczasu miejsce na zieleń miejską — skwery i parki. Ceny okolicznych gruntów natychmiast wzrosną.

Oprócz rozrywek powinienes zapewnić swoim podopiecznym porządną edukację. Co prawda nie ma tu bezpośredniego przełożenia na liczbę mieszkańców, ale w miastach o niskim poziomie wykształcenia ludności rozwijają się uciążliwe rodzaje przemysłu (np. hutnictwo). Poza tym nie chcesz chyba być burmistrzem Ciemnogrodu, nieprawdaż? Startujesz z poziomu 80, i jeśli ma to być średnie IQ (a tak stoi w instrukcji), to rzeczywiście jest to miasto oligofreników. Średnia kra-

ną być należycie doceniane. Na początek skromny Dom Burmistrza, który wdzięczni mieszkańcy stawiają, gdy ich liczba przekroczy 2000. Następny jest ratusz (City Hall) — tam możesz się dowiedzieć, jak wykorzystywane są tereny miasta, ile procent zajmują drogi, ile osiedla, a ile np. szkoły. Potem (ale to już sporo potem) miasto funduje pomnik, pod którym możesz sobie umieścić odpowiedni napis. Ozdobą naprawdę wielkiego miasta jest coś w rodzaju małej wieży Eiffla — Llama Temple.

O dziwo, wszystkie te nagrody są premią za przekroczenie kolejnego progu liczebności, nie zaś za szczególną dbałość o mieszkańców (choć jedno z drugim się dość mocno wiąże). Za to gdy Twoja popularność sięgnie 80%, mieszkańcy z własnej inicjatywy organizują paradę na cześć burmistrza. Swoje notowania możesz sprawdzać co kwartał w niektórych gazetach albo na bieżąco w rezydencji.

Jak się utopić?

Na koniec to, co każdemu burmistrzowi "stawia resztki włosów na głowie", czyli katastrofy. W zestawie, znanym z pierwszej wersji SimCity (pożar, katastrofa lotnicza, powódź, trąba powietrzna, trzęsienie ziemi i wizyta Godzilli) zaszły zmiany. Oczywiście na lepsze, czyli gorsze: przybyły zamieszki uliczne oraz huragan, chyba najstraszniejsza z katastrof — potężny przyływ, zalewający ogromne połacie niższej położonego terenu. Zamiast Godzilli mamy przybyszów z Kosmosu, którzy w celach badawczych wzniecają pożary, zostawiają małe kałuże wody, sadzą drzewa, a nawet budują elektrownie wiatrowe (!). Poza tym poprawiono kierowanie służbami ratowniczymi (strażacy i policja), które w razie nieszczęścia możemy skierować w konkretne miejsce, chroniąc np. elektrownię kosztem osiedli mieszkaniowych czy nieużytków. Dodam tylko, że mimo włączonej opcji katastrof w ciągu stu sześćdziesięciu lat istnienia miasta, okolicę nawiedziły dwie zupełnie niegroźne powodzie i jedno trzęsienie ziemi, które zburzyło przyfabryczny magazyn w dzielnicy portowej. I bardzo dobrze, bo grając w stare SimCity nieraz zastanawiałem się, gdzie leży ta szczęśliwa kraina, której mieszkańcy cierpią jednocześnie od powodzi, tajfunów, trzęsień ziemi i spacerków przerośniętych jaszczurek. W każdym razie nie leży ona nad Wisłą — i niech tak zostanie.

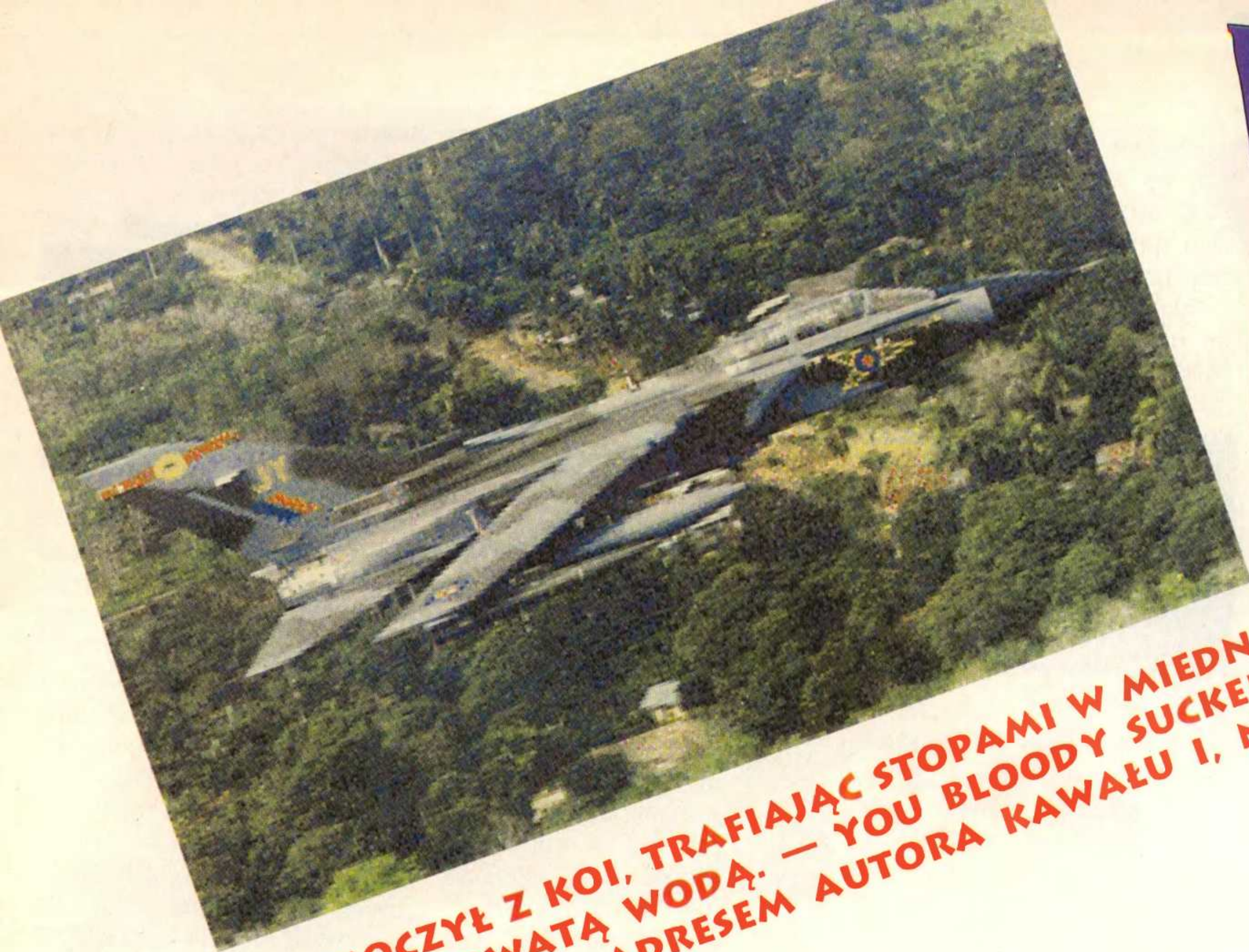
Wojciech Setlak



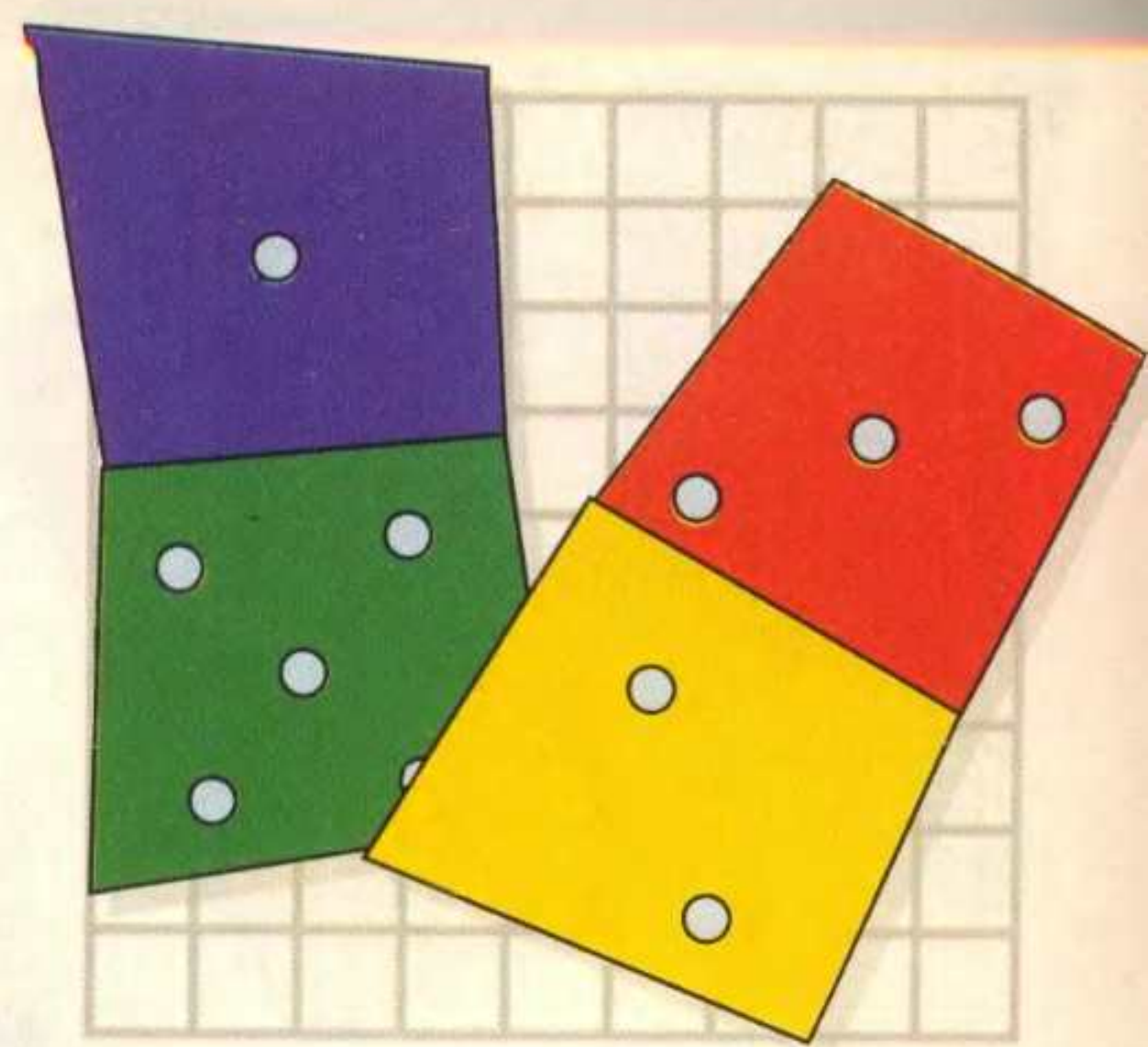
SIM CITY 2000

Maxis 1993
Strategiczna
IBM PC, Macintosh

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 90% |
| Dźwięk | | 60% |
| Grywalność | | 85% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 80% |



WYSKOCZYŁ Z KOI, TRAFIAJĄC STOPAMI W MIEDNICĘ Z LODOWATĄ WODĄ. — YOU BLOODY SUCKER!! — POSŁAŁ POD ADRESEM AUTORA KAWAŁU I, NA-



— Ale mniejsza o to... Od dzisiaj weźmiecie się za poważną robotę. Jak wiecie, od wczoraj trwają wielkie manewry połączonych sił w Europie. Weźmie w nich udział 6 samolotów z naszej bazy, w tym i wasz. Pierwsza misja: zniszczyć stanowisko dowodzenia czerwonych... oh, shit!, to jest... POMARAŃCZOWYCH, i wylądować na lotnisku Mińsk Mazowiecki, gdzie podczas ćwiczeń będzie stacjonował nasz kontyngent. Zapamiętajcie dobrze nazwę

TORNADO

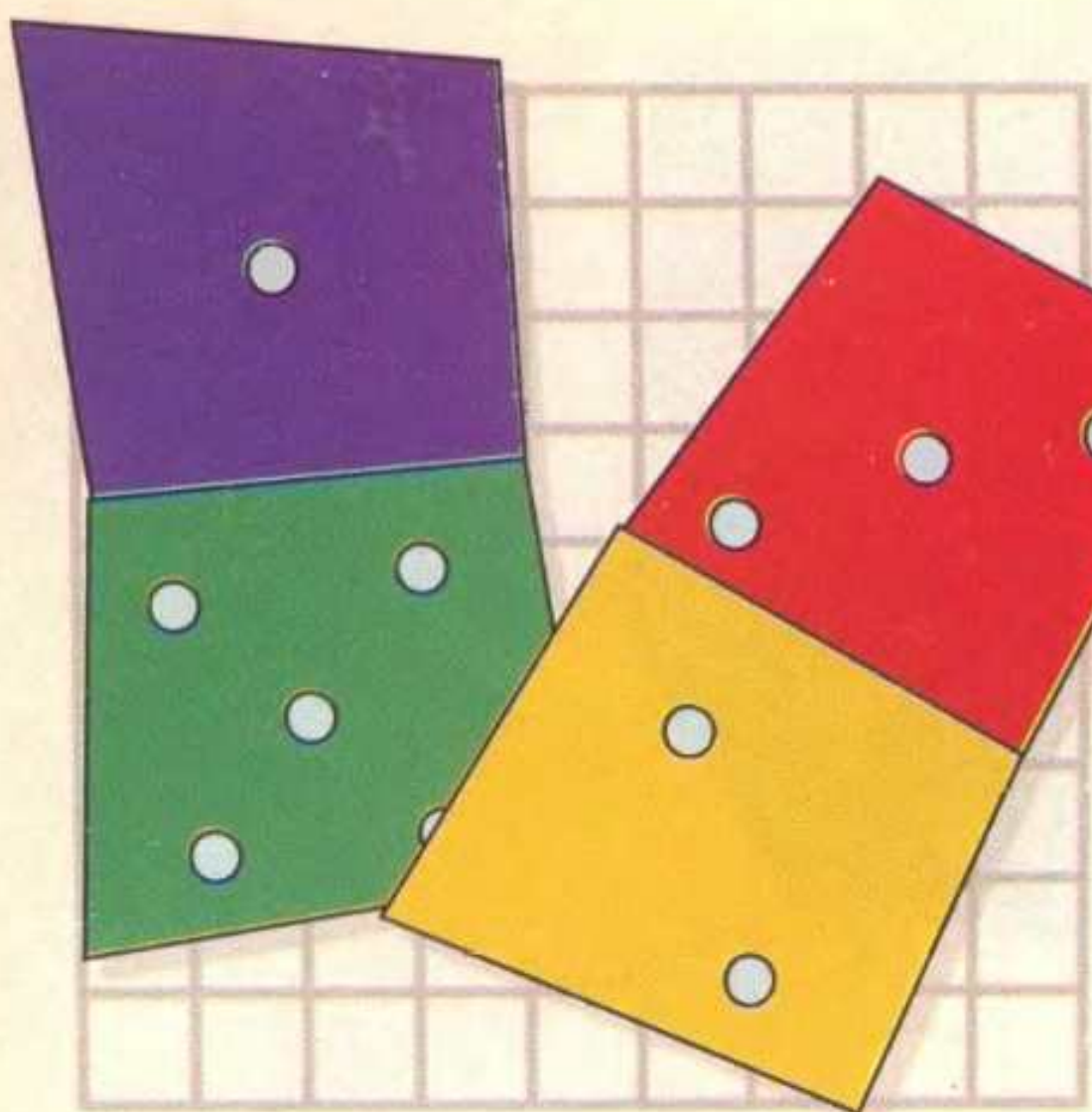
Po odprawie, nieoczekiwanie wezwał go do gabinetu sam dowódca jednostki — colonel Jesus Crashed. Stał za olbrzymim biurkiem, na którym rozstawiono kilkanaście figurek samolotów z różnych epok. Wszyscy w garnizonie wiedzieli, że gdy Stary rozpoczynał karierę w siłach powietrznych, jednym z głównych kryteriów naboru był odpowiedni wzrost. Dlatego, spoza blatu biurka wystawało jedynie jego popiersie.

— Słuchajcie, kapitanie Fault — powiedział Stary, dyskretnie zdmuchując łupież z epoletów.
— DE Fault, Sir.
— Okay, niech będzie... Służycie w naszym Skrzydle dopiero od dwóch miesięcy, a już dokonaliście kilku niezłych wyczynów...

Na twarzy kapitana pojawił się wyraz zmieszania.

RZUCIWSZY NA SIEBIE W POŚPIECHU POŁOWY MUNDUR, POGNAŁ NA PORANNĄ ZAPRAWĘ (KLIN KLINEM?). ROZPOCZĄŁ SIĘ KOLEJNY DZIEŃ W BAZIE RAF LOCH DUNGEON NA PÓŁNOCY SZKOCJI...





wyszkolenie pilota, mimo zdawałoby się, wszechwładnej techniki. Piloci włoscy latający na podobnym sprzęcie nie popisali się raczej i ponieśli dość dotkliwe straty.

Symulator Tornado nie zalicza się do gatunku gaz-do-dechy-i-walić-ile-przeciwnik-wchłonie, jak np. Chuck Yeager's Air Combat. Różnice widać już na samym początku. Program oferuje trzy rodzaje zadań: szkolenie w symulatorze naziemnym, loty treningowe oraz loty bojowe.

bazy, bo w tym drugim Mińsku pomarańczowi nie będą się z wami certolić... Szczegóły na odprawie. Wykonać!

Wszyscy byli użytkownicy komputera Spectrum (część jego pamięci!) pamiętają zapewne świetną grę Fighter Pilot firmy Digital Integration. Po kilkuletniej przerwie, firma ta obudziła się z letargu i przed kilku miesiącami wydała świetny symulator wielozadaniowego myśliwca Panavia Tornado. Ten dwumiejscowy samolot jest wspólną konstrukcją firm: włoskiej Panavia, niemieckiej MBB oraz brytyjskiej BA i stanowi od początku lat 80. trzon sił powietrznych wymienionych państw. Mimo stosunkowo długiego cza-



su, jaki upłynął od wprowadzenia go do służby (czy już słyhać sarkastyczny rechot pilotów naszych MiG-21) udowodnił on swoją pełną przydatność w wojnie o Kuwejt. Tam piloci brytyjscy dokonywali na tych maszynach karkołomnych rajdów na niskiej wysokości. Udowodnili także, że nadal wielką rolę spełnia odpowiednie



Misje w symulatorze naziemnym są bardzo ciekawe i pozwalają zapoznać się ze wszystkimi systemami samolotu w różnych warunkach pogodowych.

Loty treningowe stanowią następny etap, w którym może już nastąpić wykreślenie z listy parafian (LOG) na skutek np. zetknięcia się ciała pilota z polem chwały, przy zbyt dużej prędkości.

Najciekawsze są oczywiście misje bojowe. Można je wykonywać samowtór (czyli ze swoim



"pasażerem"), w grupie sześciu samolotów, prowadzić całą kam-

panię przeciwko Złym, albo grać z kumplem po połączeniu obu komputerów — jednym słowem: Tally Ho!

Po wybraniu danej misji należy poświęcić dłuższą chwilę na zaprogramowanie komputera pokładowego. Na elektronicznej mapie zaznaczamy trasę przelotu i poszczególne punkty orientacyjne (Waypoints) dla systemu nawigacji.

Przy wykonywaniu misji uderzeniowych na cele naziemne należy pamiętać, że w celu opóźnienia wykrycia naszego samolotu musimy lecieć bardzo nisko nad ziemią, w miarę możliwości uwzględniając rzeźbę terenu. Trasa lotu powinna zatem przebiegać dolinami, omijając rejony stacjonowania urządzeń obrony przeciwlotniczej wroga (SAM — surface-to-air missile).

Jak to na wojence bywa, w górze krążą nieprzyjacielskie sa-



moloty wczesnego ostrzegania (AWACS), zasięg radaru których pokazuje mapa, a także wałęsają się myśliwce. Trasa przelotu powinna przebiegać w oddaleniu od tras ich patroli (CAP — combat air patrol). "Last but not least", jak mawiają Angole, pozostaje jeszcze naziemny system wczesnego ostrzegania (EWR — early warning system). Z reguły nie jesteśmy w stanie uniknąć wszystkich niebezpieczeństw — najniebezpieczniejszy jest system stanowisk OPL i oczywiście atak wrogich myśliwców. Dlatego, odcinki lotu przebiegające nad wrażliwym terenem oraz samolot na cel należy wykonywać przy bardzo dużej prędkości (700 węzłów wystarczy). Komputer może jednak poinformować, że wymagane jest zabranie dodatkowych zbiorników z paliwem. W wypadku ciężkich bomb war-



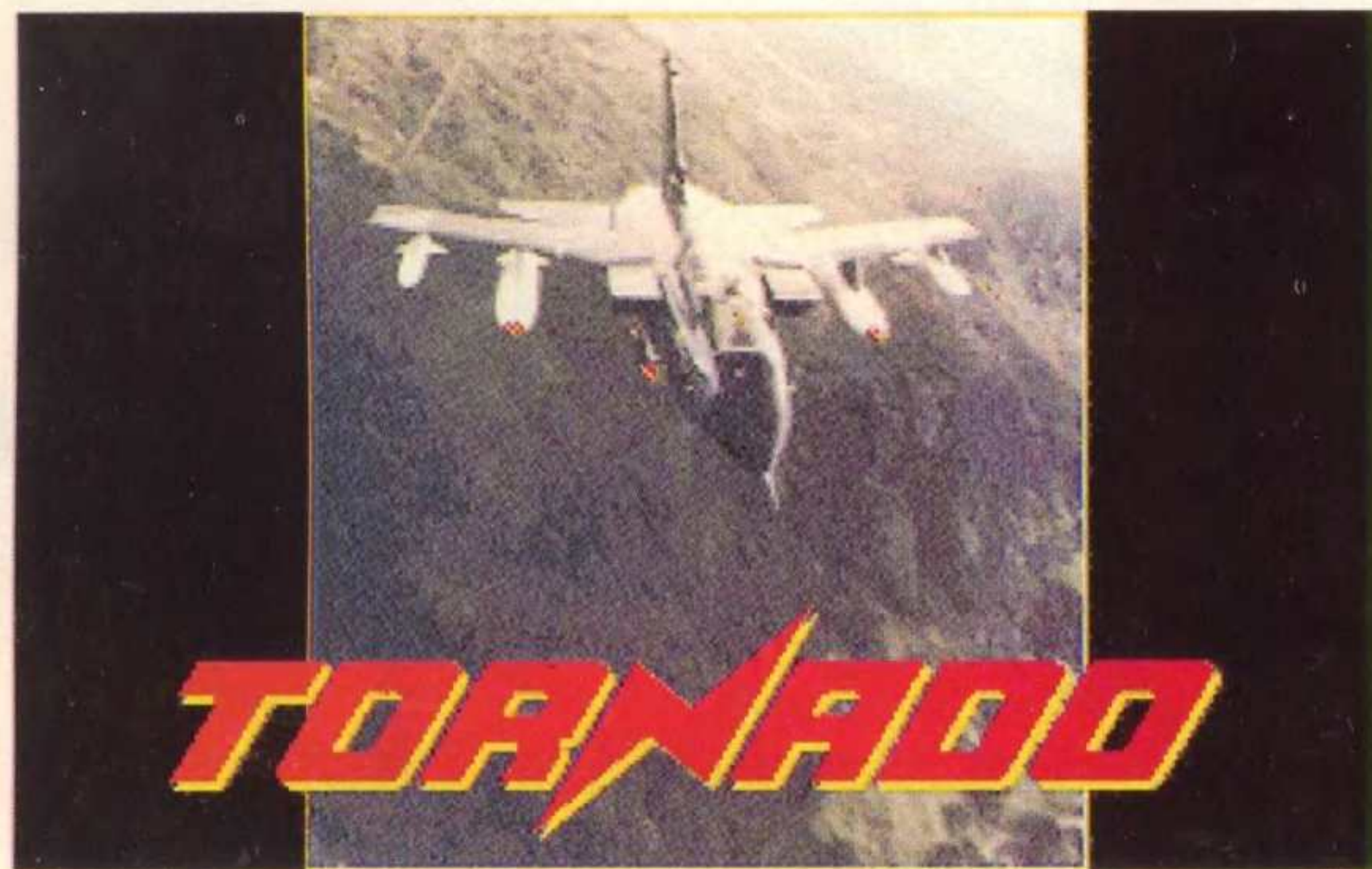
to zwiększyć pułap ich zrzutu — wybuch bezpośrednio pod brzemieniem samolotu kończy się nieuleczalnym uszkodzeniem "pod-tylcy" pilota i zejściem z listy. Podczas lotu na niskim pułapie należy szczególnie uważać na różne budowle (structures), ponieważ układ nawigacyjny, sterujący lotem nad pofalowanym terenem, nie uwzględnia istnienia sztucznych przeszkód. Ostatni punkt nawigacyjny powinien znajdować się naprzeciw lotniska, w kierunku przeciwnym do kierunku startu. Komputer uznaje go wtedy za punkt rozpoczęcia



podejścia do lądowania, co przełącza układ nawigacyjny w tryb ILS (Instrumental Landing System).

Wszystko OK? No to... jechać! Gaz do dechy, zwolnić hamulce, włączyć dopalacz. Gdy prędkość względem powietrza (IAS — indicated air speed) osiągnie jakieś 140 węzłów, można podnieść nos. Mijając koniec pasa chowamy podwozie i wciągamy klapy. Wygodni piloci mogą teraz włączyć autopilota, który poprowadzi samolot za skrzydło aż do celu. Doświadczeni, a konserwatywni, lotnicy wolą sami decydować o swoim losie. Lecz przewaga komputera okazuje się jednak miażdżąca. Nie radzę próbować samodzielnego lotu na wysokości 200 stóp z prędkością 700 węzłów nad górami w nocy..., i we mgle...

Ponieważ Tornado jest samolotem o zmiennej geometrii skrzydeł, należy pamiętać o dobraniu ich odpowiedniej konfiguracji. Pojawienie się wibracji oznacza, że opór powietrza stawiany ma-



szynie jest za duży — trzeba zmniejszyć rozpiętość skrzydeł. Z kolei złożone skrzydła przy niskich prędkościach powodują utratę siły nośnej, a co za tym idzie, również wysokości. Autopilot będzie się gorliwie starał utrzymać zadany pułap, a to objawi się ciągłym uniesieniem nosa do góry i włączonym dopalaniem.

Podczas lotu, który może trwać ładne kilkanaście minut, stewardessa może podać napoje, albo przyniesiemy je sobie sami. Szczególnie nocny dołot do celu jest dla pilota tak zajmujący, że z chęcią oddalamy się od ekranu "w stronę ogona samolotu". Bardziej rozrywkowe są loty w formacji oraz te, przy których najważniejsza jest punktualność (określa ją wskaźnik EARLY lub

uwolnieniu zapasu bojowych środków piorących proponuję ostry zwrot i maksymalne obniżenie pułapu (o ile komputer nie uczyni tego sam). Nie warto sprawdzać skuteczności nalotu — przeciwnik i tak jest nieco poirytowany, i nie należy mu się narzucać. Podczas ataku warto wolną ręką odpalać co chwilę flary i paczki aluminium (chaff), co dezorientuje radary oraz ścigające nas rakiety. Akurat tego towaru nie należy żałować, jest on tani i mamy go dużo.

Zadanie (chyba) wykonane,



czas ratować własną pupę. Pędzimy do bazy. Niestety, urządzenie ostrzegające o opromieniowaniu wskazuje obecność myśliwca pomarańczowych na "godzinie szóstej". Można próbować się od niego oderwać ryzykując, że spalimy zbyt dużo paliwa, aby wrócić do domu.

Wybieramy walkę! Ograniczamy funkcję autopilota do kontroli prędkości, wykonujemy zwrot przez rufę i włączamy radar. Po ustawieniu radaru na odpowiedni zasięg, powinniśmy zobaczyć na jego ekranie kwadracik, czyli prze-



ciwnika (samoloty przyjaciół oznaczamy gwiazdką). Kliknięcie myszą na kwadracik zatwierdza cel dla naszych rakiet. Jeśli ze słuchawek dochodzi głośne buczenie, oznacza to, że cel został uchwycony przez głowicę rakiety. Odpalamy, obserwujemy "BUUMM" i wracamy na kurs do domu.

Zbliżając się do lotniska autopilot włącza urządzenie ILS, które poprowadzi maszynkę prosto nad pas startowy. Teraz trzeba wyhamować samolot (minimalny skos skrzydeł, klapy, podwozie), a po posadzeniu na pasie, włączyć odwracacz ciągu (Tornado nie ma spadochronu hamującego) i

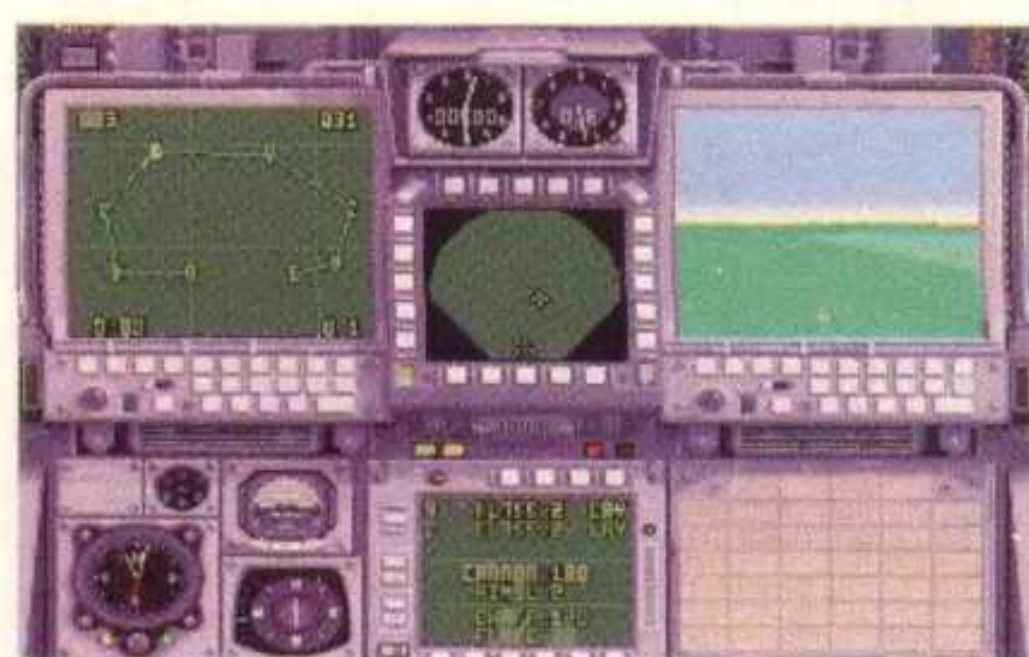
hamulce. Proste, prawda?

Prawdziwa przyjemność rozpoczyna się z chwilą awansu do stopnia dowódcy eskadry (tryb COMMAND). Jednakże każda przyjemność ma swojego haka. Otóż nie dość, że człowiek po raz pierwszy dostaje poważne stanowisko, to jeszcze akurat teraz Po-

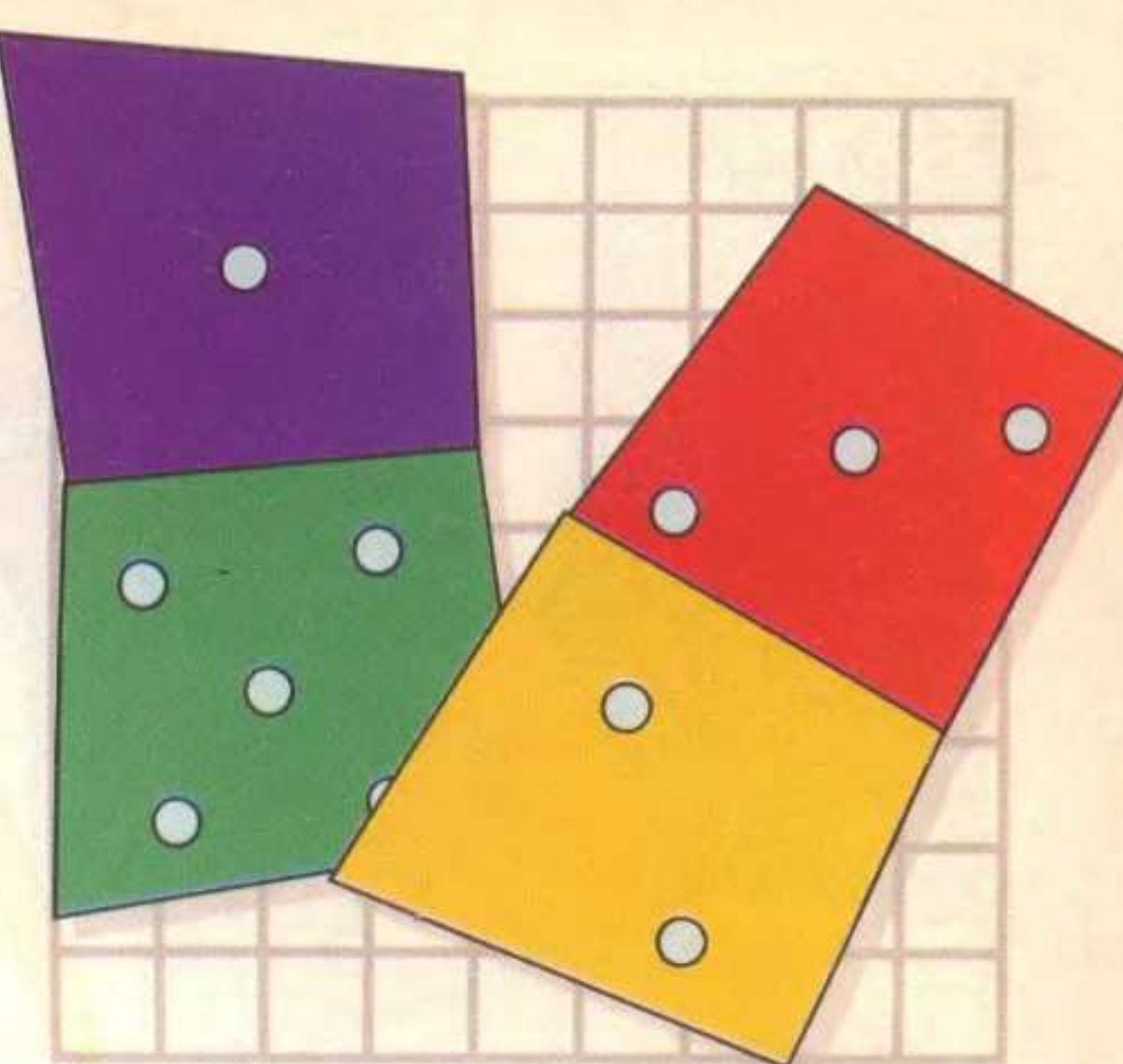


maranczowi wybrali sobie czas na inwazję! Twoim zadaniem jest udzielanie lotniczego wsparcia na przydzielonym odcinku frontu.

Planując naloty należy pamiętać, że nie wszystkie cele są jednakowo ważne. Nie ma sensu marnować sił i środków na uganianie się za czołgami lub bombardowanie mostów i pociągów. Znacznie większy wpływ na losy kampanii ma atak na ukryte sta-

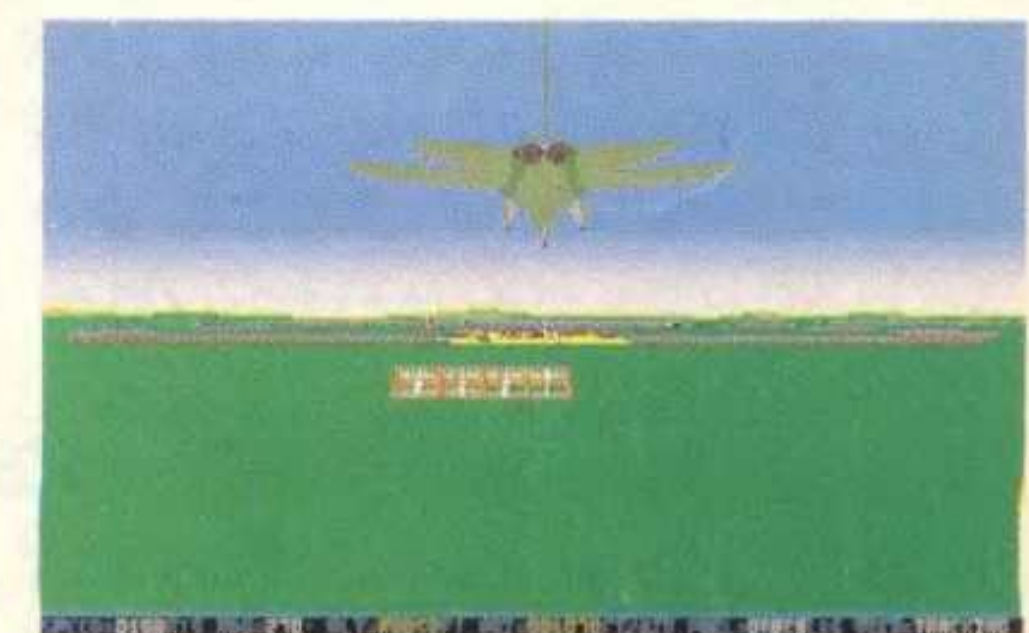


nowiska dowodzenia, przyfrontowe magazyny oraz centra komunikacyjne. O ile do ataku na nie bronione na ogół stanowisko dowodzenia wystarczy jeden samolot, o tyle do udanego nalotu na nieprzyjacielskie lotnisko potrzebna jest całość sił, przy czym dwóm samolotom trzeba przeznaczyć rolę eskorty i wyposażać je w pociski antyradarowe. Każdy



dowódca musi także liczyć się ze stratami, które osłabią potencjał uderzeniowy gracza w następnej kolejce. Mimo to, nie ma jak widok bomb kasetowych prujących o świcie pas startowy wrogiego lotniska...

Tornado jest jednym z najbardziej rozbudowanych symulatorów, z jakimi zetknąłem się do tej pory, a przy tym nie ma niesamowitych wymagań sprzętowych. Stosunkowo niezłą szybkość pracy uzyskuje się nawet na komputerze 386SX. Duża liczba zadań bojowych oraz możliwość projektowania własnych scenariuszy, to dodatkowe zalety programu. Niestety, długie czasy przelotu i stosunkowo skromne uzbrojenie samolotu można zaliczyć do słabych stron tej gry, aczkolwiek leżą one w założeniu konstrukcji wiernego symulatora czasu rzeczywistego. Swoją drogą ciekawe, dlaczego żaden z producentów symulatorów współczesnych samolotów



bojowych nie umożliwia zabrania na pokład małej, choćby tej taktycznej, bombki jądrowej?

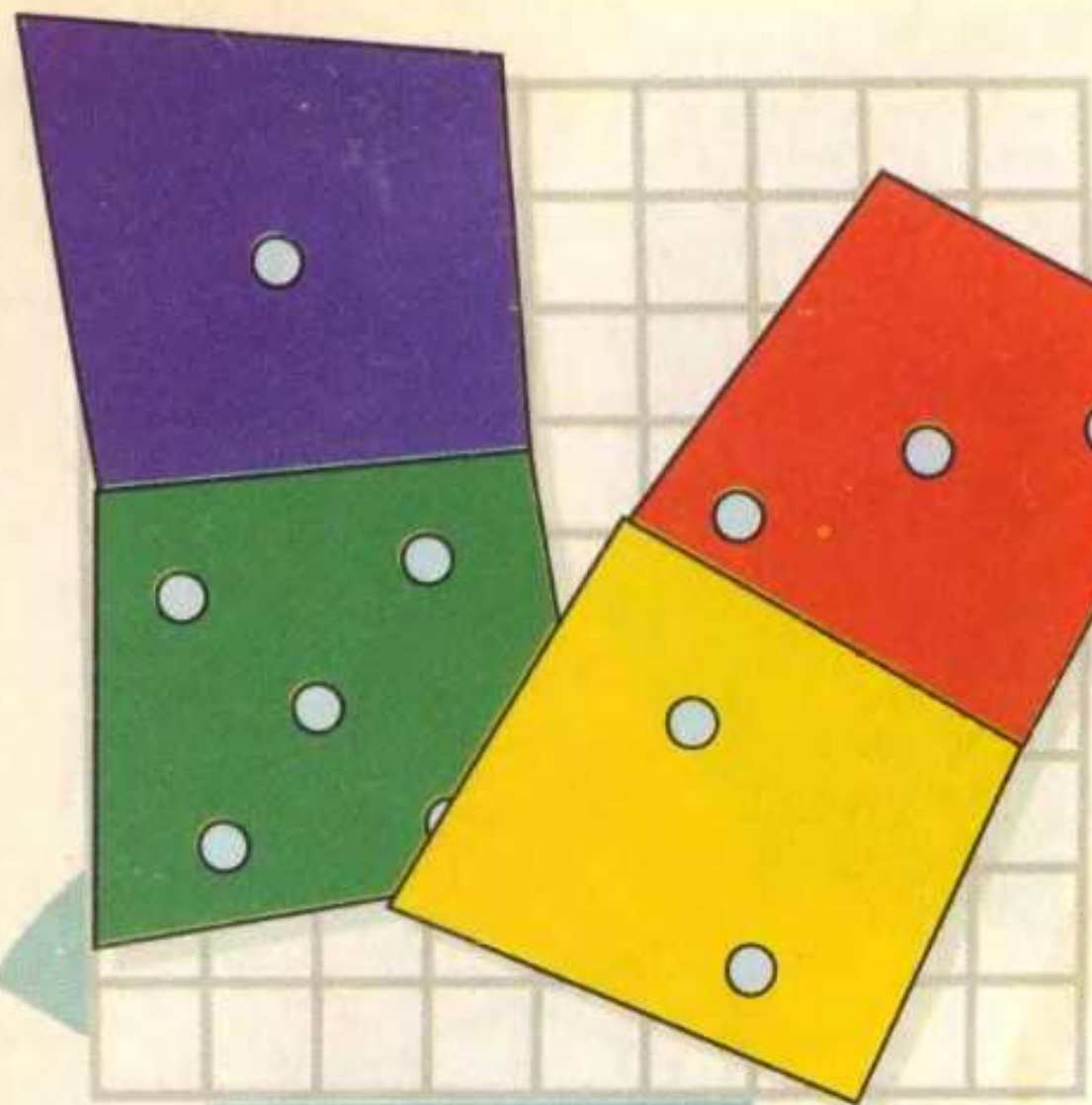
Przemysław Wnuk



TORNADO

Digital Integration 1993
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

| | | |
|------------|--|------|
| Grafika | | 90% |
| Dźwięk | | 50% |
| Grywalność | | 100% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 95% |

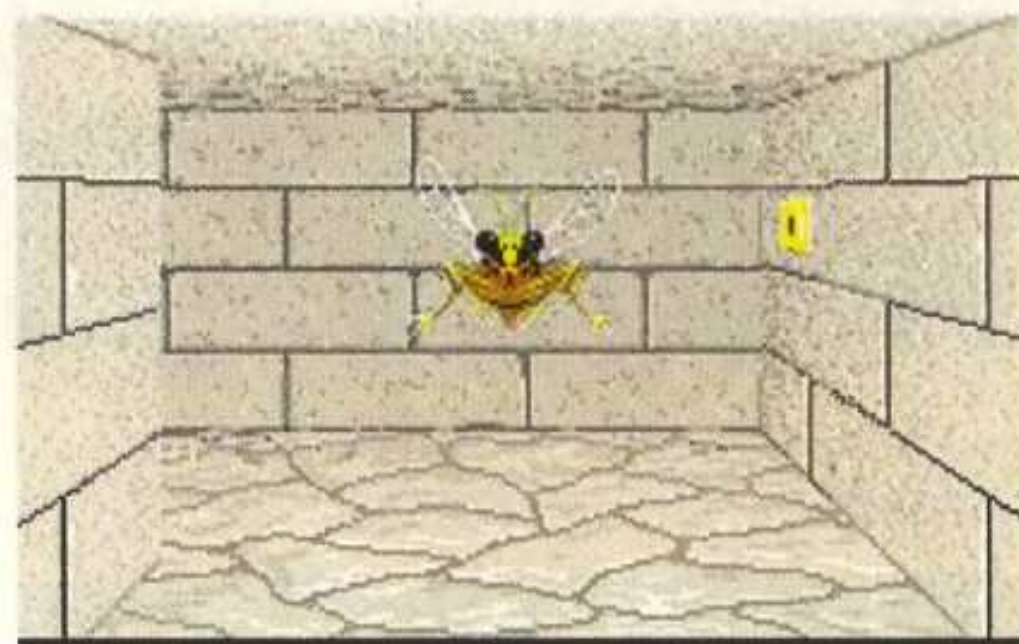


W komnacie leży Morningstar — broń wyglądająca groźnie, ale jest jednak zbyt skuteczna w walce. Znajduje się tutaj krata 7/11, obok jest zamek (żelazny klucz, należy chwilę poczekać). Dalej, w niewielkim pomieszczeniu, stoi skrzynia ze skarbem — Solid Key.

Teraz można udać się do czwartego, niewielkiego pomieszczenia — zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Należy uważać, żeby nie dojść zbyt daleko (można znaleźć się w drugiej komnacie). W ostatnim "kwadracie" trzeba znaleźć złoty zamek (Solid Key) otwierający ukryte przejście 7/13.

Grupa może ponownie pomaszerować do pomieszczenia z kratą (zgodnie z ruchem wskazówek zegara — najpierw pomieszczenie Clockwise, potem te z kratą). Początkowo w tym rejonie podziemi nie było żadnych mieszkańców, po użyciu Solid Key pojawiają się.

— **Osy** — początkowo pojedyncze, w dalszych rejonach podziemi latają nawet czwórki, każda kolejna grupa jest coraz bardziej niebezpieczna.



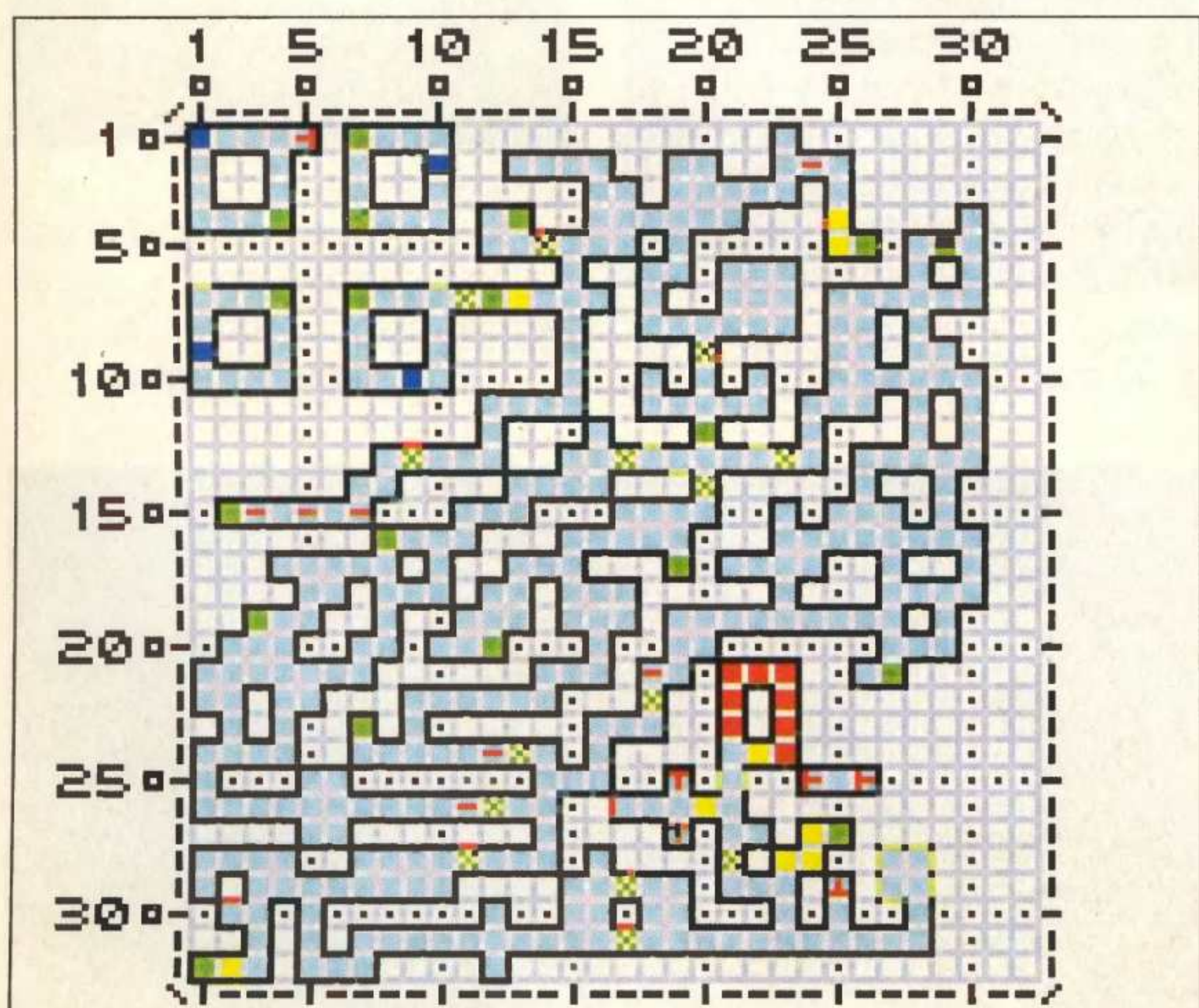
Czwarta, ostatnia już część opisu zawiera informacje o kondygnacjach: 11, 12 i 7 oraz dwóch finałowych — 13 i 14 (właściwie 14 i 13, bo w takiej kolejności należy je odwiedzić).

Poziom 11

Schody z 10 poziomu znajdują się na polu 1/5. Wędrówkę rozpoczynamy w dość dziwnym, niewielkim pomieszczeniu...

Turn back — to pierwsze pomieszczenie, znajduje się w nim laska (Staff). Należy posuwać się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara — uaktywnia się niewidzialne pole transportowe, które przenosi grupę do drugiego pomieszczenia.

Clockwise — w tym pomieszczeniu należy poruszać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas marszu rozglądać się uważnie — można znaleźć żelazny klucz (Iron Key) i część zbroi (Foot Plate). Dalsza wędrówka, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, prowadzi do kolejnego pomieszczenia.



Poziom 11.



IJK

Inni przeciwnicy to:

- **Skrzaty** — nic nowego, jednak ponieważ pojawiają się przed spotkaniem z silniejszym przeciwnikiem, mogą pozbawić drużynę ochrony (z dużym zamilowaniem kradną tarcze).
- **"Błękitni gwardziści"** — dawno nie spotykany wróg, w tym momencie nie stwarzają większych problemów.
- **"Kałuże"** — przeciwnik dosyć dziwny, z wyglądu całkiem materialny. Jediną bronią przeciw nim jest Horn of Fear (nie zawsze skuteczna, jeżeli zadziała — "kałuże" uciekają) oraz Vorpal Blade (skutki użycia miecza pozwalają zaliczyć tego przeciwnika do stworów niematerialnych).

Za otwartym przejściem 7/13 jest rozgałęziający się korytarz (skrzat i osa). Należy skierować się w prawo (na południe).



Za drzwiami 13/9 kolejny długi korytarz. W jego ścianach są otwory, a na końcu, w niszy, leży miecz (Diamond Edge). Gdy zabierzemy miecz, ze ścian zaczynają się wydzielać trujące opary. Należy spokojnie poczekać (jeżeli życie kogoś z grupy



będzie zagrożone, można użyć napoju leczącego), aż trująca chmura się rozwieje. Potem (po regeneracji sił) można powoli wracać. Na podłodze umieszczone są płyty, które uaktywniają pułapki — tylko pierwsza jest niebezpieczna (dwie zatrute strzałki — Poison Dart), pozostałe wypuszczają trujące chmury na sąsiednie pola — również należy przeczekać.

Za drzwiami 5/14 znajduje się niewielkie pomieszczenie, a w nim kolejny miecz (Fury) — po trafi miotać ogniste kule!

DUN-GEON MASTER (CZ. 4)

TO JUŻ OSTATNI ODCINEK OPISU GRY DUNGEON MASTER. W PIERWSZYCH DWÓCH CZĘŚCIACH PRZEDSTAWIŁEM SYSTEM STEROWANIA GRĄ, ZASADY TWORZENIA CZARÓW ORAZ OPIS PIERWSZYCH PIĘCIU POZIOMÓW. W TRZECIM ODCINKU TEGO "SERIALU" OPISAŁEM TO, CO NAS CZEKA NA NASTĘPNYCH POZIOMACH — PO OSIĄGNIĘCIU POZIOMU 7 NALEŻY UDAĆ SIĘ NIŻEJ, ABY ZDOBYĆ KLUCZE POTRZEBNE W NIM.

Warto przespacerować się do wschodniej części labiryntu. Na polu 2/24 znajduje się niewidoczna płyta — uaktywnia się przy drugim na nią wejściu. Udostępnione zostaje przejście 4/25, w którym znajduje się przycisk otwierający drogę 5/25 do pomieszczenia z leżącym Skeleton Key.

Drzwi 9/20 otwierają przejście do pasażu, w którym leży Cross Key. Po drodze można spotkać

osy. Klucz otwiera jedne z trzech drzwi 13/17, 14/20, 13/23. Prowadzą one do dalszej części labiryntu. Można wybrać tylko jedno przejście, każde z nich ma innych mieszkańców, broniących skarbu — dwa miedziaki (Copper Coin).

Przejście zachodnie (drzwi 13/17) — oprócz skrzata, krążą tutaj grupy "błękitnych gwardzistów". Drużynę czeka czysto siłowa rozgrywka. Najprostsza droga, choć wymagająca trochę czasu.

Przejście centralne (drzwi 14/20) — droga najkrótsza, ale nie najłatwiejsza. Można, po raz pierwszy, zetknąć się z "kałużami" (wcześniej ze skrzatem). Oprócz miedziaków znajduje się tu trochę żywności.

Przejście wschodnie (drzwi 13/23) — na początku skrzat, potem osy, osy, osy i osy... Tym razem bardzo niebezpieczne i szybkie — prędkość ich ataku przypomina raczej ostrzał z działek szybkostrzelnych, a nie spotkanie z owadami. Wcale nie przypominają spotkanych na poprzednich poziomach kuzynek. Droga niemal dla samobójców. Jediną możliwością przejścia jest użycie ognistych kul.

Za drzwiami 28/11 znajduje się korytarz, w którym niepodzielnie panują "kałuże" (drzwi nie stanowią dla nich przeszkody!). Przy polu 30/2 umieszczony jest przycisk, który otwiera ukryte przejście 32/2. Za nim jest zbroja (Plate of Lyte, Greave of Lyte, Poleyn of Lyte).

Za kratami 29/17 i 31/17 krążą dwie grupy os — najlepiej użyć ognistych kul.

Za drzwiami 28/21 — korytarz z oknem na ścianie (25/21) — Enlarge my view. Należy użyć szkła powiększającego (Magnifier) — otworzy się ukryte przejście 24/22, za którym znajduje się płyta transportowa. Po wejściu na nią grupa została przeniesiona na pole 21/23, w niszy leży Ruby Key. Gdy go weźmie my, dalsza przejażdżka prowadzi na pole 24/21.

Można otworzyć kolejne przejście na schody ciągnące się przez wiele poziomów (Skeleton Key). Przy polu 26/17 znajduje się przycisk otwierający niszę, w której leży zwój.

Teraz trzeba przygotować się do zejścia na następny poziom. Po drodze do schodów warto skorzystać z ukrytego przejścia — wejść w ścianę 28/23, 28/24, 27/24 — Boots of Speed.

Schody na poziom 12 znajdują się na polu 29/25. Jednak przed zejściem niżej warto pójść na wschód — jest tam pomieszczenie, gdzie w ścianach są otwory na monety. Przyjmują one tylko miedziaki. Po wrzuceniu monety otwiera się nisza, w której można znaleźć użyteczne przedmioty.

W niszy przy polu 29/28 jest zielone, magiczne pudełko. Następne nisze (w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara) zawierają:

- skrzynię wypełnioną żywnością
- Cross Key — w wypadku, gdy grupa ma zbyt mało miedziaków, może wrócić i otworzyć kolejne przejście,
- dwie miedziane monety,
- zielone, magiczne pudełko i FUL Bomb,
- FUL Bomb
- VEN Potion (trująca bomba).

Poziom 12

Schody z poziomu 11 znajdują się na polu 19/15.

Długi korytarz prowadzi do dużej sali. Na jego końcu jest płyta 26/13 — otwiera i zamyka zapadnie znajdujące się na prawo (zachodnia strona komnaty).



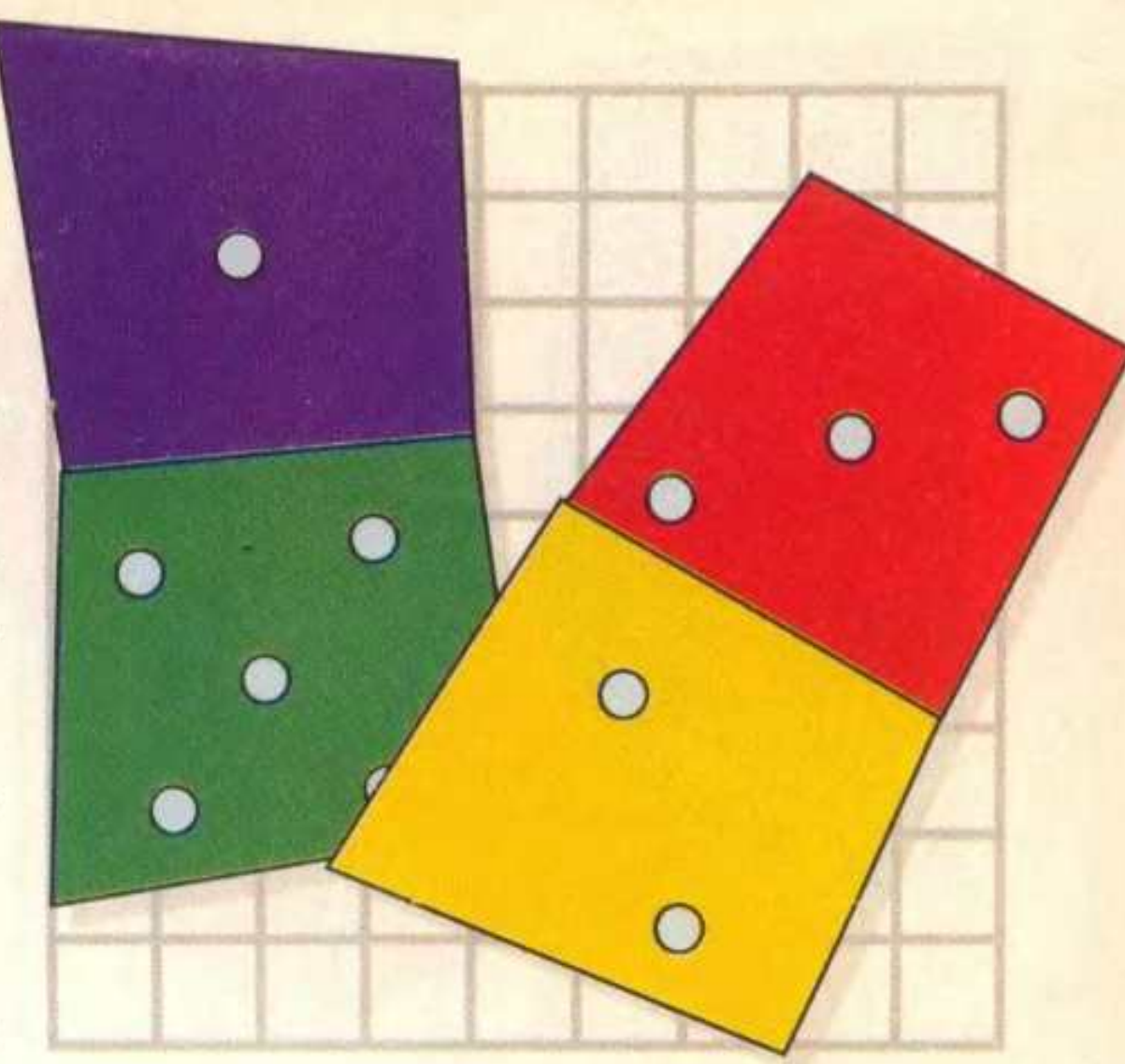
Po zejściu z płyty, należy wejść na nią ponownie. W innym wypadku grupa wyląduje w części labiryntu, będącej na poziomie 13. Droge zamyka czarny ogień (19/3, poz. 13) — można go zlikwidować za pomocą Vorpall Blade, albo zaklęcia DES EW. Pole transportowe (12/2, poz. 13) przenosi grupę ponownie na poziom 12 (w pobliże płyty zamykającej pułapkę).

Na poziomie 12 można się zetknąć z trzema nowymi potworami:

— **Zmiennokształtni** — zmieniają się od postaci wyglądającej na całkowicie materialną, do niematerialnego ducha. Jest to przeciwnik bardzo niebezpieczny, miota kule ogniste i wypuszcza zatrute chmury. W wypadku spotkania pojedynczego osobnika można spokojnie wdać się w walkę, co innego, gdy jest ich więcej — dwóch (jakoś można sobie z nimi poradzić) lub czterech (wtedy jedyną szansą na sukces jest użycie magicznego



pudełka, najlepiej niebieskiego). Zmiennokształtni, to stwory niematerialne, dlatego należy używać przeciw nim miecza Vorpall Blade lub czar DES EW (przeciwnik musi



znajdować się w "materialnej fazie" przekształceń).

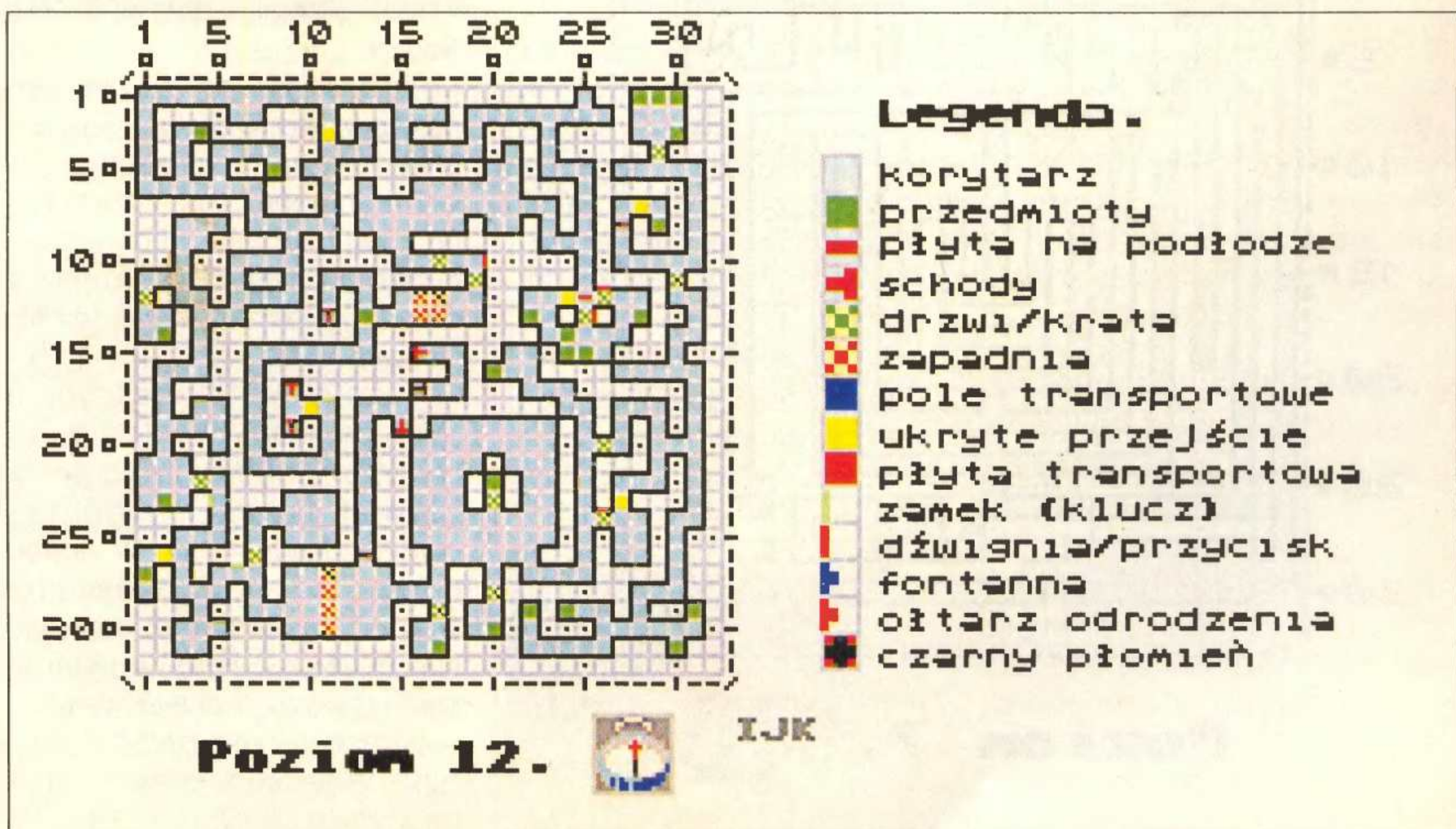
— **Pajaki** — właściwie, coś podobnego do pajaków. Niezbyt niebezpieczne, chyba że atakują w dużych grupach. Skuteczną bronią są kule ogniste.

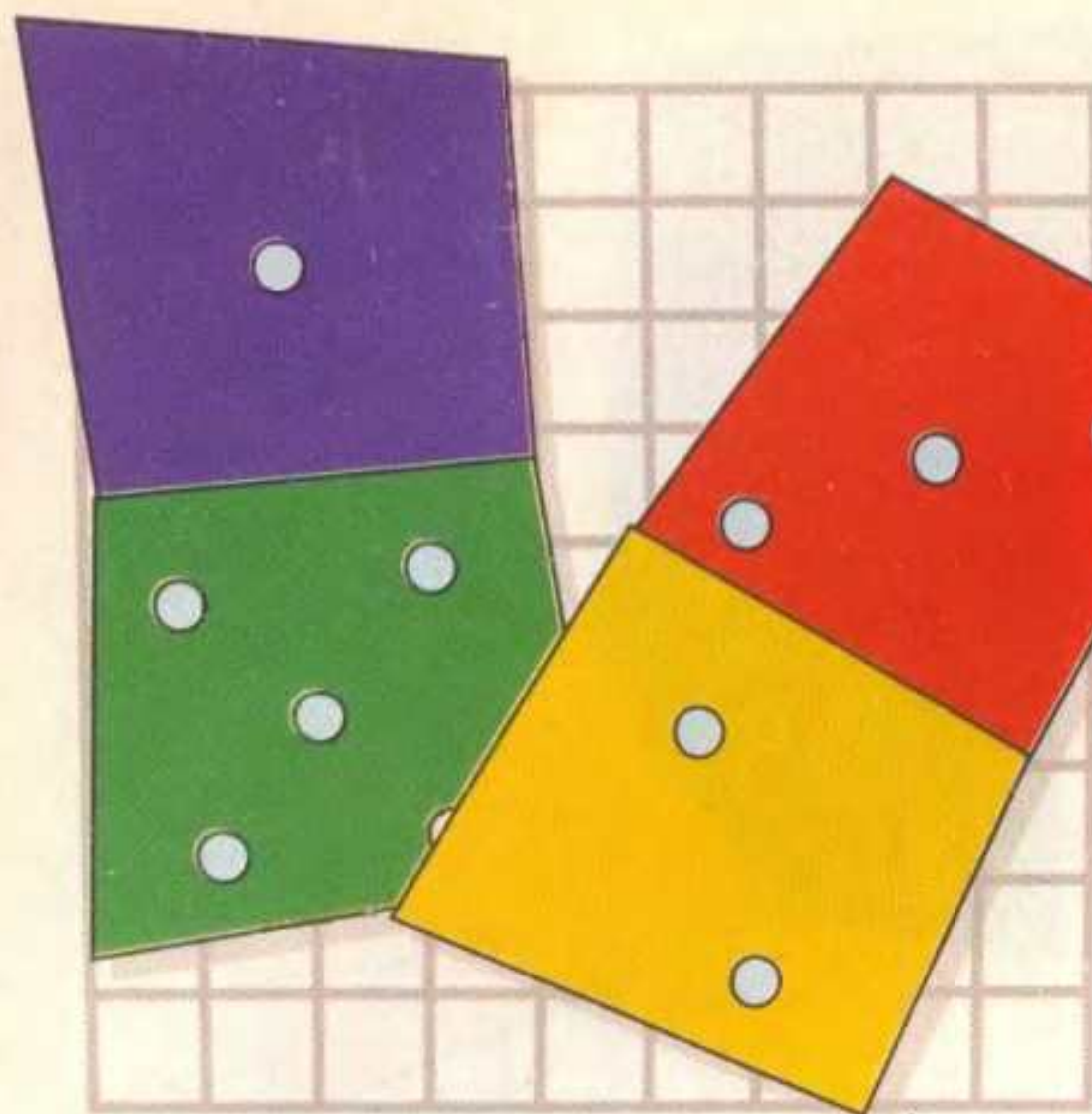
— **Rycerze Chaosu** — przeciwnik bardzo niebezpieczny, dobrze uzbrojony (dwa miecze), posiadający dobrą zbroję.



ję. Najlepiej walczyć z nimi wykorzystując drzwi jako "naturalne ukształtowanie terenu" (w tym wypadku służą nie tylko do zadawania ciosów, ale także pozwalają na uzyskanie przerwy w walce i wyleczenie poważniejszych ran).

W sali z pułapkami można zetknąć się z pierwszym zmiennokształtnym. Później należy udać się na wschód — w wielkiej komna-





„wysepką” odchodzi korytarz, w którym znajdują się drzwi 24/26, krata 20/26, w korytarzu — spotkanie z pierwszym pajakiem. Przycisk 22/25 otwiera ukryte przejście 23/27.

W tym rejonie podziemi można spotkać dwie grupy zmiennokształtnych (polecam ostrożność). W południowo—wschodniej części znajdują się rozrzucone fragmenty doskonałej zbroi (może ją nosić tylko bardzo silna postać) — Plate of Darc (29/22), Poley of Darc (29/24), Greave of Darc (31/30), Shield of Darc (29/31).

Drzwi 11/30 prowadzą do korytarza, w którym znajduje się niewidoczna płyta 8/27, otwierająca przejście 7/28, a tam czeka Rycerz Chaosu. Do walki najlepiej użyć drzwi 11/30. Na polu 8/29 leży wiele użytecznych przedmiotów, m.in. zwój z zaklęciem niewidzialności.

Za drzwiami 4/29 znajduje się dwóch Rycerzy Chaosu oraz żywność, zatruta strzała, Skeleton Key, Helm of Darc (zbroja jest już kompletna) i FUL Bomb.

Wszystkie zagadki wschodniej części poziomu zostały już rozwiązane, lepiej jednak uważać — w drodze powrotnej mogą pojawić się nowi przeciwnicy.

Teraz ponownie można udać się na zachód. W pomieszczeniu, za drzwiami 12/1 znajduje się pajak i nieco żywności. Dalsze korytarze są raczej puste, ale jest żywność i Morningstar (3/4). W

okolicy krąży dwóch Rycerzy Chaosu — przyda się tutaj informacja, że nie mogą oni pójść dalej niż na pole 7/6. Można też spotkać pajaka. Prowadzący dalej korytarz jest pusty. Po dojściu do rozgałęzienia 9/25, należy najpierw pójść na zachód — zlikwidować zmiennokształtnego. Dopiero potem na południe.

Cowards will be hunted down and killed. Na polu 12/25 znajduje się niewidoczna płyta. Wejście na nią nie powoduje żadnych skutków, jednak zejście... Otwierają się wtedy drzwi 13/25 i 12/26 oraz przejście 12/24. Pojawiają się dodatkowe dwa pajaki (jakby w okolicy było ich mało!).

Sytuacja jest dosyć nieprzyjemna, można stać spokojnie w jednym miejscu i likwidować kolejne pajaki, aż do skutku... Zbliża się jednak (niestety) odsiecz — dwóch zmiennokształtnych. Znalazienie się między dwoma wrogami nie należy do przyjemności. Prawdopodobnie, najlepszą metodą walki jest likwidacja maksymalnej liczby pajaków. W momencie, gdy pojawią się zmiennokształtni, należy zmienić miejsce na Vorpal Blade, użyć magicznego pudełka (znowu niebieskiego) i po zejściu z płyty zlikwidować najpierw ich, a dopiero potem zająć się pajakami. Lepiej przygotować wcześniej znaczny zapas silnych leków.

Warto pokonać hordy pajaków, ponieważ pomieszczenie, którego tak zacięcie bronią zawiera wiele przedmiotów — VEN Potion, Boots of Speed, Helm of Lyte (druga, skompletowana zbroja), żywność, FUL Bomb.

Pojawiające się później pary pajaków (po wejściu i zejściu z płyty) można wykorzystać w celach treningowych — dzięki walce z nimi zostanie podwyższony poziom umiejętności drużyny, a dwa pajaki nie stanowią wielkiego zagrożenia.

Teraz można już pójść zachodnim pasażem. Drzwi 10/17 są otwarte, za nimi znajduje się czerwony przycisk — zamyka je i otwiera drzwi 11/19. W następnej komnacie na podłodze umieszczone są ruchome zapadnie. Należy wyczuć rytm, w jakim się przemieszczają i przejść dalej.

Można też skorzystać z liny i zejść na następny poziom. Błękitna kurtyna (3/10, poz. 13) prze-

nosi ponownie do tej samej komnaty. Jednak po pokonaniu czarnego ognia (2/9, poz. 13), można korytarzem dostać się do schodów 3/6 poz. 13, które prowadzą na poziom 12 (schody 13/11, poz. 12).

W niszy przy polu 13/13 leży Master Key. Można otworzyć (Skeleton Key) przejście 18/10 (czaszka znajduje się przy sąsiednim polu). Jednak zdecydowanie lepiej zejść na poziom 13.

Przy polu 9/1 poz. 13, znajduje się czaszka otwierająca przejście 10/2 poz. 13. Schodami, które zostały w ten sposób udostępnione, można dojść na poziom 8. Później należy udać się na poziom 7.

Poziom 7

Podczas poprzedniego pobytu na tym poziomie grupa mogła otworzyć tylko jedną świetlistą zaporę. Dlatego była potrzebna wyprawa w podziemia w poszukiwaniu kluczy. Na niższych poziomach można było znaleźć dwa Ra Key, Ruby Key i Master Key.

Można przy ich pomocy otworzyć kolejne świetliste zasłony — 20/27 i 15/27 (klucze RA z 9 i 12 poziomu).

W długim korytarzu prowadzącym na zachód znajduje się czworo drzwi (na razie grupa nie posiada klucza do nich) oraz cztery świetliste zasłony. Można obejrzeć Firestaff — leży w niszy za zasłoną 15/15.

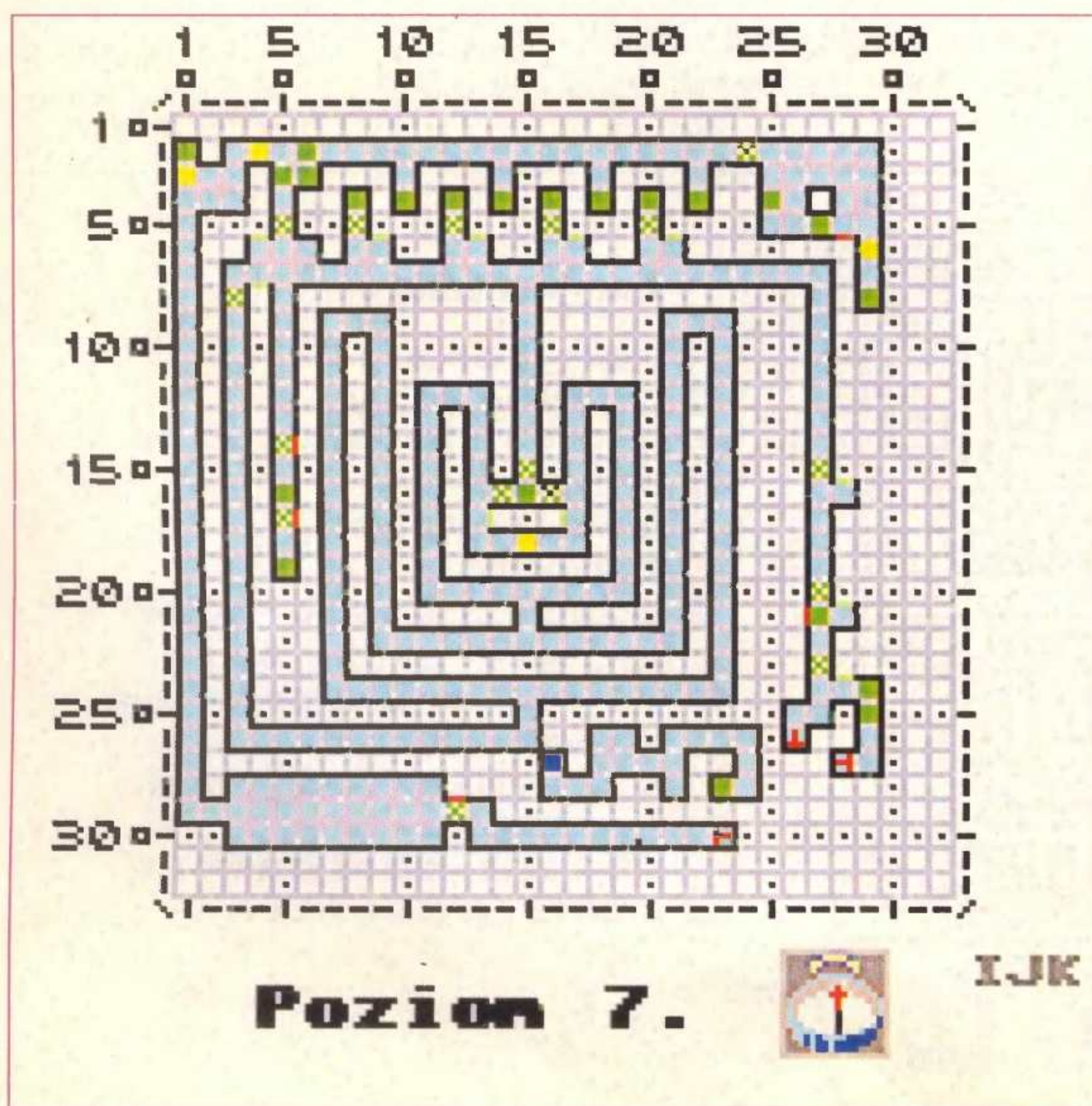
Najpierw trzeba udać się do zasłony 14/5 (otwiera się za pomocą zwykłego przycisku). Za nią znajduje się golem.

Golemy, to jedyni mieszkańcy tego poziomu, jest ich tylko pięciu. Nie są to jednak przeciwnicy łatwi do pokonania. Przed rozpoczęciem walki, warto przygotować zapas leku oraz stworzyć kilka napojów siły i zręczności — przyspieszy to znacznie finał walki. Podczas starcia można także stosować trującą chmurę i kule ogniste.

Warto też zabezpieczyć grupę przy pomocy magicznych tarcz.

Przy pierwszych dwóch spotkaniach z golemi można skorzystać z „siły uderzeniowej” drzwi.

Na polu 16/5 leży zielone, magiczne pudełko. Za świetlistą zasłoną 17/5 znajduje się kolejny golem. Na polu 19/5 można znaleźć dwie bomby (trującą i



ognistą). W niszy leży doskonały miecz — The Inquisitor (+2, Mana).

Danger. Enter with caution. — Świetlistą zasłonę 5/5 otwiera się kluczem Ruby (z poziomu 11). Dalej znajduje się pomieszczenie z niszami w ścianach:

- Notes Scrolls. Formulas Spells — w niszy 3/6 znajdują się zwoje informujące o zasadach równowagi, o klejnocie mocy (Power Gem) oraz o ognistej różdżce (The Firestaff).
- Clean Flasks — w niszy 3/5 można znaleźć trzy puste butelki.
- Sundry Supplies — w niszy 2/6 leżą Orange Gem, Carboamite, Lock Picks i Magnifier.

Od tej komnaty prowadzi na wschód długi korytarz, od którego odchodzą krótkie pasáže:

- Fire Elements — w niszy można znaleźć pochodnię,
- Earth Elements — glaz,
- Air Elements — pusta butelka,
- Water Elements — butelka z wodą.

Zwykle drzwi (niespodzianka na tym poziomie!) 2/24 prowadzą do komnaty, w której w niszy 4/25 można znaleźć kolejny zwoj mówiący o równowadze, a w niszy 5/27 — przykryty popiołami (Ashes) klucz — Turquoise Key.

Przycisk na ścianie, przy polu 5/28 otwiera ukryte przejście 6/29 do krótkiego korytarzyka, na którego końcu znajduje się nisza, a w niej kolejne zwoje zawierające dodatkowe informacje o równowadze, klejnocie mocy i ognistej różdżce. Pod zwojami można też znaleźć klucz RA.

W drodze powrotnej należy skorzystać z przycisku 2/20, otworzy ukryte przejście 2/4. Później trzeba pójść do korytarza prowadzącego na południe i znaleźć tam przycisk (przy polu 11/1) — otworzy on kolejne ukryte przejście 3/1, za nim leży klucz — Winged Key.

Teraz można ponownie wrócić do korytarza, gdzie znajdują się drzwi, do których grupa nie miała

dotychczas dostępu. Otwierają się one za pomocą klucza — Turquoise Key. Niestety jest tylko jeden taki klucz, a cztery zamki. Dlatego można wybrać tylko jedne drzwi. Za każdymi znajdują się przedmioty, które mogą się przydać w dalszej wędrówce.

Drzwi 5/8 — miecz, który potrafi miotać błyskawice (Bolt Blade) oraz kolczuga chroniąca przed ogniem (Flamebain; +12 Anti-Fire).

Drzwi 5/12 — korona podwyższająca poziom mądrości — Crown of Nerra (+10 Wisdom) i zielone, magiczne pudełko.

Drzwi 5/16 — Boots of Speed oraz Dragon Spit (+7 Mana) — bardzo przydatna broń do walki ze smokiem.

Drzwi 5/20 — naszyjniki — Gem of Ages i Illumulet oraz różdżka (Sceptre of Lyf; +5 Mana).

Godnymi uwagi są Bolt Blade, albo Dragon Spit.

Teraz przyszła pora na zdobycie ognistej różdżki. Należy otworzyć kluczem RA drzwi 8/3 i długimi, krętymi korytarzami dostać się do miejsca, w którym znajduje się Firestaff — nisza przy polu 16/15. Drzwi po obu stronach tego pola można otworzyć kluczem Master Key. Jednak nie należy jeszcze brać różdżki. Najpierw trzeba rozprawić się z golemi, które stoją w krótkich korytarzykach odchodzących od głównego korytarza — 18/14 i 18/16. Golemy nie mogą ruszyć się z miejsca, daje to grupie znaczną przewagę w walce — zawsze można wycofać się, żeby wyleczyć rany. Można też, z dużym powodzeniem, zastosować trującą chmurę — golem nie ucieknie z obszaru jej oddziaływania.



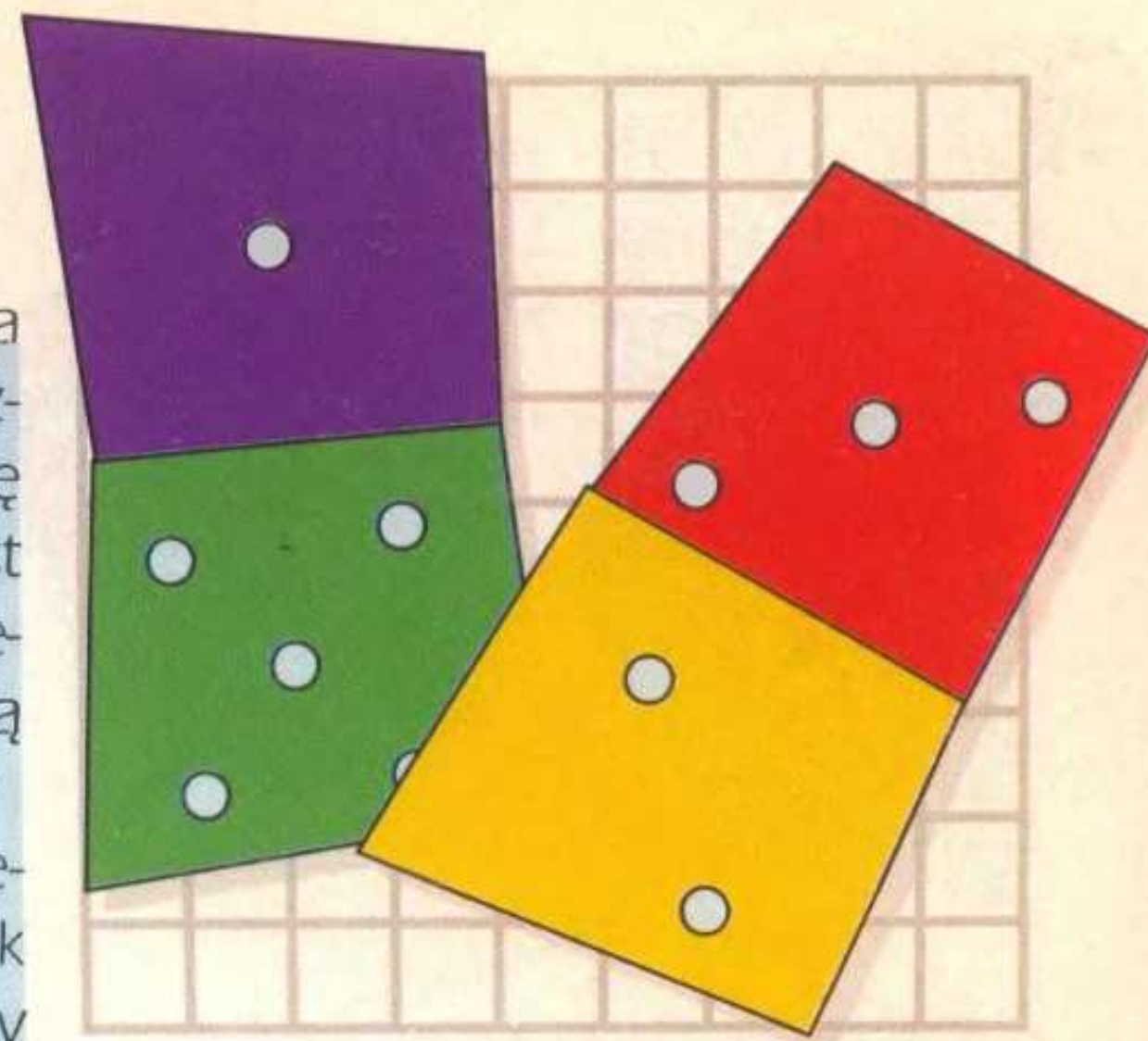
Podniesienie ognistej różdżki uwalnia oba golemy i otwiera drzwi, dlatego lepiej zlikwidować je wcześniej. Starcie z nimi może także podnieść poziom umiejętności walki postaci, które znajdują się wtedy w "pierwszej linii".

Po zabiciu golemów można zabrać Firestaff i udać się na niższe poziomy. Schody znajdują się na polu 30/23. Po drodze jest jeszcze jeden golem do załatwienia. Znajduje się on za świetlistą zasłoną 29/12.

Na razie trzeba zejść tylko jeden poziom niżej. Tam, obok schodów znajduje się zielony przycisk, otwiera on ukryte przejście 23/9, poz. 8. Trzeba przez nie przejść i skierować się do schodów 21/9, poz. 8. Dalej można zejść, aż do ich samego końca — na poziomie 14.

Poziom 14

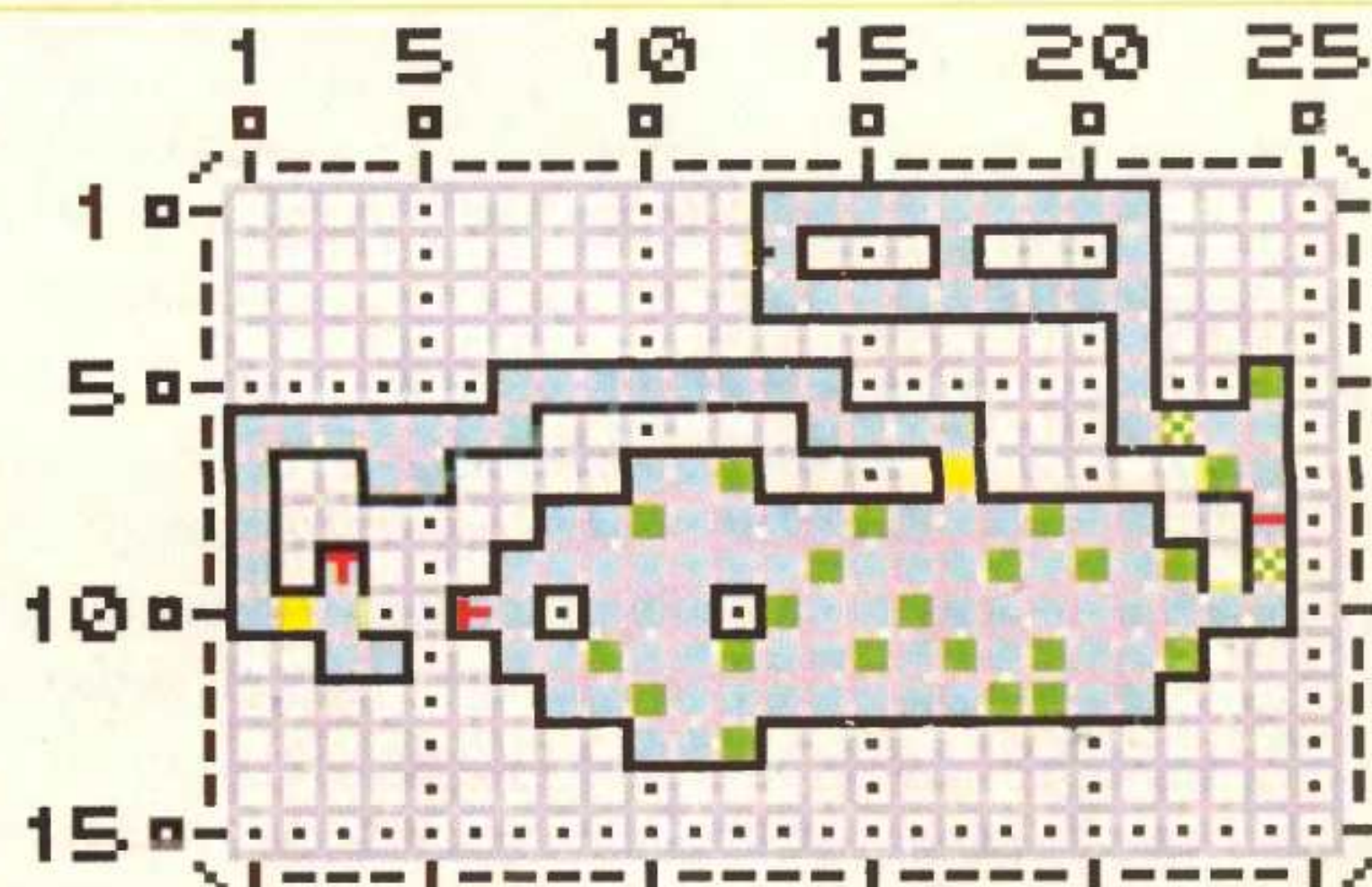
Przy polu 10/3 znajduje się zamek otwierający (Winged Key) ukryte przejście 10/2. Dalej ciągnie się długi korytarz, na którego końcu, na ścianie jest dźwignia 6/17 otwierająca przejście 7/17. Przed udaniem się w dalszą drogę trzeba się dobrze przy-



trafiona przez jego ogniste kule, to jej zdrowie może się zmniejszyć nawet o 250—300 punktów (niekiedy nawet więcej). Nic więc dziwnego, że jest to stworzenie śmiertelnie niebezpieczne.

Jak walczyć ze Smokiem?

1. Smok boi się (jednak ma jakieś słabe punkty!) głosu wydawanego przez róg strachu (Horn of Fear) oraz węzowej różdżki — Snake Staff (Brandish). Należy w ten sposób uzbroić



Poziom 14.



IJK

gotować. Wykonać trochę leków, odpocząć, zjeść coś, napić się oraz pozostawić większość niesionych przedmiotów. Grupa nie może być obciążona, gdyż zbliża się starcie ze Smokiem.

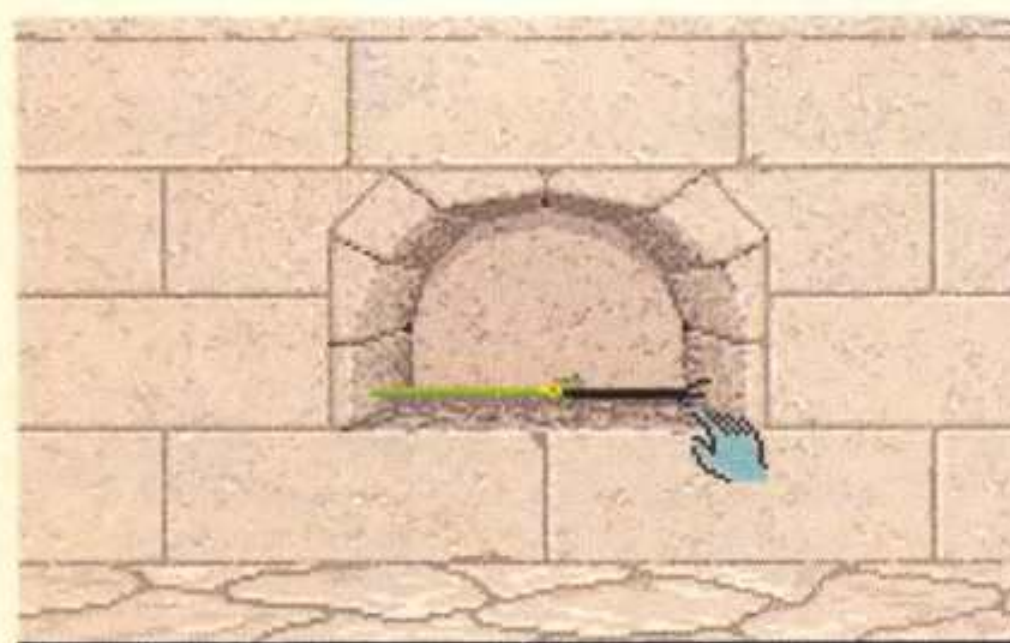
Smok jest jedynym mieszkańcem tego poziomu, jednak potrafi zastąpić kilkunastu innych przeciwników. Jest to (jak na przyzwoitego smoka przystało) smok ognisty. Jeśli postać została

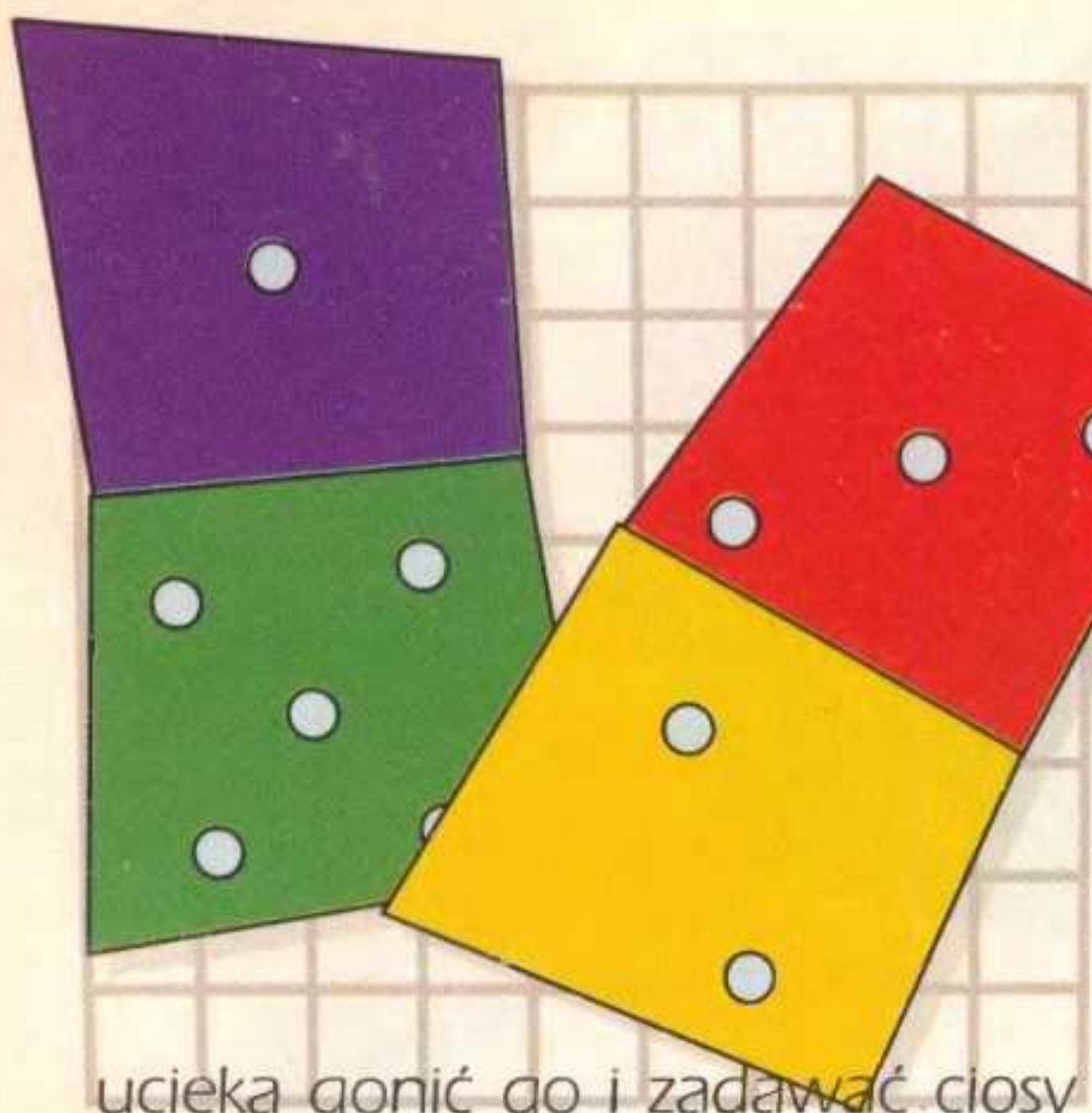
dwie postacie. Ich zadaniem będzie odstraszenie go (na zmianę). Gdy Smok przestaje się bać — nie ucieka i odwraca się (raz wolniej, raz szybciej). Najczęściej (na początku walki) jest czas tylko na jedną, najwyżej dwie próby "zastraszenia".

2. Grupa uderzeniowa — jedna postać może mieć dowolną broń, druga powinna mieć Dragon Spit.

Obie grupy mogą używać kul ognistych, trująca chmura nie jest najlepszą bronią, gdyż Smok znajduje się w ciągłym ruchu.

Walka z bestią polega na następującej taktyce. Trzeba go przestraszyć, a następnie gdy





ucieka gonić go i zadawać ciosy (najczęściej dwa lub trzy). Potem Smok zaczyna się odwracać, wtedy przychodzi kolej na "nagonkę". Jeżeli róg strachu lub węzowa różdżka zadziałają, to wszystko zaczyna się od początku.

Znacznie gorzej, gdy nagonka zawiedzie. Wtedy należy szybko przesunąć się w bok i przygotować jedną z broni odstraszących do użycia. Należy obserwować Smoka (można go dostrzec kątem oka). Może on pojawić się przed grupą — wtedy trzeba użyć przygotowanej broni. Jeżeli nie poskutkuje, trzeba (bez ponownej próby) przesunąć się ponownie o jedno pole w bok... Jeżeli Smok zniknie z pola widzenia oznacza to, że jest z boku grupy. Nie należy odwracać się, tylko dać krok do przodu i teraz dopiero odwrócić się w jego kierunku, itd.

Taki "taniec śmierci" może trwać bardzo długo, nawet jeden błąd będzie drogo kosztować. Warto mieć przygotowane (w drugiej dłoni postaci z drugiej linii) magiczne pudełko. W wypadku, gdy Smok trafi grupę płomieniami rany są tak duże, że może wystąpić konieczność "zamrożenia życia" i ucieczki do korytarza, w którym znajduje się dźwignia — ponownie zamknąć przejście i wyleczyć rany. Przed ponownym wyjściem z korytarza, warto przy pomocy "widzenia przez ściany" sprawdzić, czy Smok przypadkiem nie stoi tuż przy wyjściu (jest dość inteligentny).

Smok jest chyba najtrudniejszym przeciwnikiem (moim zdaniem, łatwiej walczyć nawet z samym Chaosem). Pojedynek z nim przypomina grę zręcznościową i trwa ok. 2 godziny! Warto czasami odpocząć i zgrać stan gry na dysk.

Na początku walki Smok jest dosyć szybki, później w miarę zbierania ran staje się coraz wolniejszy. Jednak nigdy nie należy go lekceważyć, czy dać się nabrać na jego udręczone spojrzenie (jeżeli był choć w połowie tak zmęczony jak ja, to szczerze mu współczuję) — do samego końca jest to bardzo groźny przeciwnik.

Po zabiciu bestii drużyna może zebrać kilka steków. Teraz czas na zwiedzanie podziemi — oprócz kupek popiołu i głazów, są tutaj różne przedmioty:

- miedziaki — 11/9, 7/12, 13/12, 11/15,
- srebrne monety — 8/10, 12/10, 10/13 (pod kupką popiołu), 8/15, 12/18, 8/19.

Na polu 9/18, pod popiołami, leży klucz — Square Key.

Przy końcu pomieszczenia można znaleźć dwa "stosy" przedmiotów:

pole 11/22 — dwa zielone klejnoty i jeden niebieski oraz pierścień — Eye of Time (zamraża życie),

pole 9/22 — trzy miedziaki, jedna złota moneta oraz korona — Calista.

Drzwi 9/24 prowadzą do pomieszczenia, w którym znajduje się klejnot mocy. Otwiera się je kluczem — Square Key.

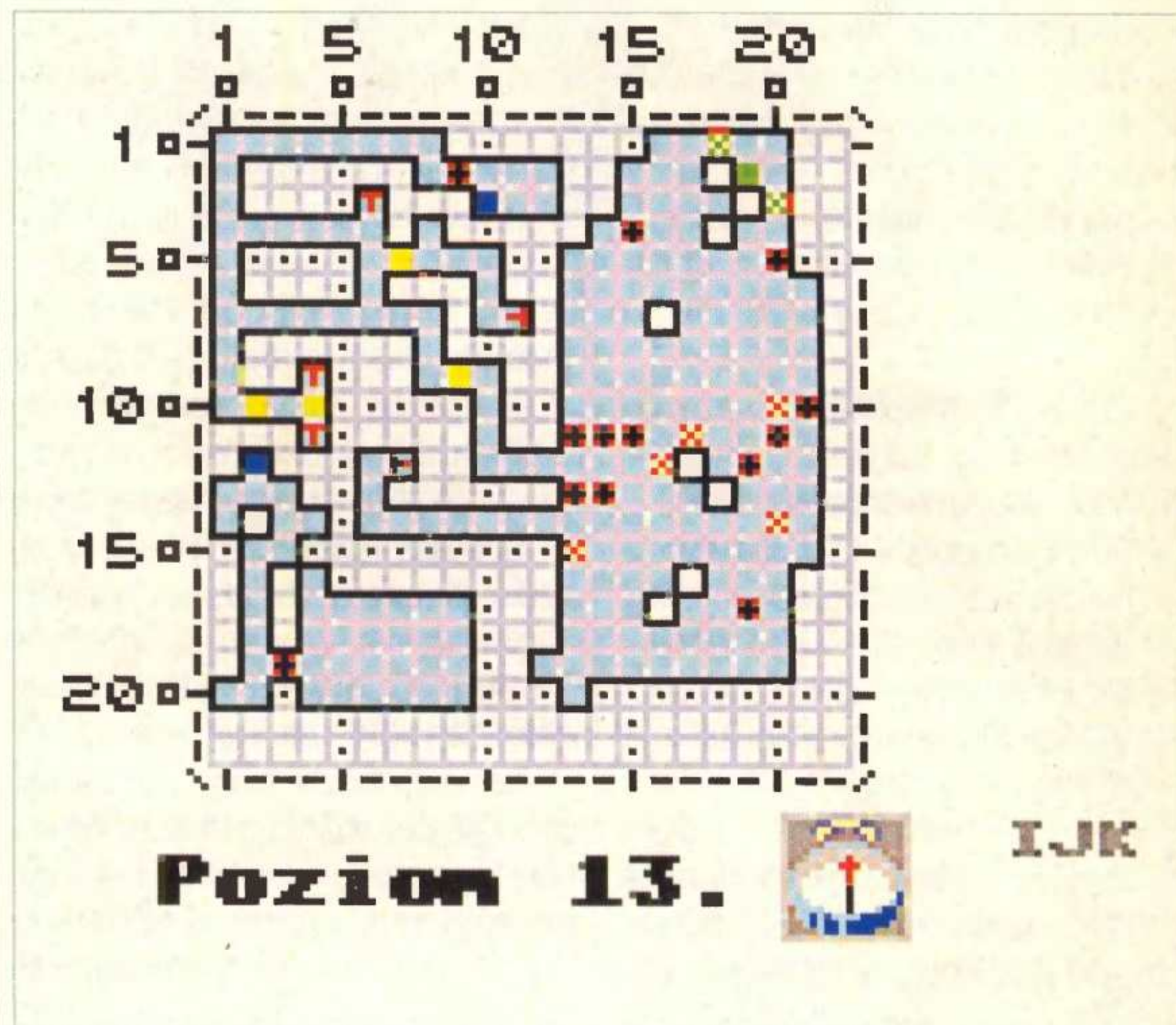
Na polu 7/23 leży srebrna moneta, po wrzuceniu jej do szczeliny w ścianie otwierają się drzwi 6/22. Za nimi jest korytarz, w którym znajduje się Ołtarz Odrodzenia (2/13).

Przy polu 5/24 znajduje się nisza, w której leży kolejny zwój, z informacjami podobnymi do tych z poziomu 7.

Wreszcie grupa dotarła do klejnotu mocy. Najpierw trzeba wyczarować niewielki, świetlisty obiekt (ZO KATH RA). Potem wziąć go w dłoń i umieścić na klejnocie. Teraz można już zabrać klejnot — wziąć Firestaff i dotknąć różdżką kamienia. W ten sposób

Na tym poziomie można spotkać następujących przeciwników:

— **Demony** — najczęściej krążą dwójkami (w niewielkim pomieszczeniu, o którym była mowa, znajduje się pojedyńczy egzemplarz). Są niebezpieczne, ponieważ potrafią miotać kule ogniste, choć nie są w tym tak dobre jak smok. Znacznie łatwiej też je zlikwi-



powstaje doskonała broń, która ułatwi drużynie dalszą walkę i pozwoli zlikwidować Chaos.

Jeżeli grupa próbuje wyjść z tego pomieszczenia wraz z nowo powstałą różdżką, zostaną zamknięte wyjścia z poziomu 13. Uaktywnią się (zamkną) ukryte przejścia 10/4, poz. 13 i 9/9, poz. 13. Dlatego lepiej rzucić różdżkę przez drzwi, na pole 10/24. Potem można spokojnie wyjść (ukryta płyta w podłodze 8/24 zamknie drzwi 6/22), zabrać różdżkę i schodami 10/6 wejść na ostatni już poziom — 13.

Poziom 13

Jest to właściwie jedna, wielka komnata i prowadzące do niej korytarze, które drużyna "zwiedziła" wcześniej. Tylko w północno-wschodnim jej rogu znajduje się niewielkie pomieszczenie, zamknięte dwoma świetlistymi zasłonami (otwierane przez zwykłe przyciski). Warto się do niego dostać, gdyż znajduje się tam nisza (2/19), w której leżą Flamitt — miotacz kul ognistych oraz The Hellion — naszyjnik.

DUNGEON MASTER

FTL/Psygnosis 1988
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 85% |
| Dźwięk | | 80% |
| Grywalność | | 95% |
| Pomysł | | 95% |
| Ogółem | | 90% |





mocą miecza Vorpal Blade lub zaklęcia DES EW.

Chaos krążący po pomieszczeniu potrafi "wskrzeszać" zniszczone wcześniej płomienie.

Ostatnim przeciwnikiem jest właśnie Chaos. Przed zaangażowaniem się w walkę, należy zniszczyć przynajmniej wszystkie Demony. Dobrze też zlikwidować jak najwięcej Czarnych płomieni.

Chaos jest wszechstronnym przeciwnikiem — miota kule ogniste, trujące chmury, jego dłoń jest także bardzo niebezpieczną bronią. Do tego jest bardzo szybki i potrafi teleportować się w inne miejsce.

Podczas walki z nim można próbować standardowych metod, takich jak kule ogniste, trują-

Fluxcage — powstaje coś, co można nazwać "złotą klatką". Na pole, na którym jest klatka nie może wejść Chaos. Należy w ten sposób zagnać Chaos w jakiś kąt komnaty i użyć trzeciej możliwości, jaką udostępnia różdżka.

Fuse — jeżeli zaatakuje się w ten sposób Chaos — ucieknie on na sąsiednie pole. Dlatego należy odciąć drogę ucieczki przez Fluxcage i dopiero wtedy użyć Fuse.

Potem można spokojnie obejrzeć jak Chaos przemienia się w ład...

To już koniec gry Dungeon Master.

Jeszcze kilka rad praktycznych:

1. Nie opłaca się stosować butelek do tworzenia bomb — choć pocisk jest silniejszy niż w wypadku zwykłego czar, traci się bezpowrotnie butelkę (do sukcesu znacznie przyczynia się duży zapas magicznych napojów i leków).
2. Warto niszczyć każdego napo-



ce chmury czy pchnięcie zwykłym mieczem. Jednak efekty są nikłe, a zagrożenie z jego strony poważne. Jeżeli grupa zostanie poważnie osłabiona, można skorzystać z zapadni i uciec na 14 poziom, albo uciec jednym z dwóch korytarzy prowadzących do głównej komnaty (Chaos nie wychodzi poza nią, co nie przeszkadza mu w miotaniu pocisków).

W pojedynku z Chaosem należy używać głównie broni stworzonej przez połączenie ognistej różdżki i klejnotu mocy. Daje to następujące możliwości:

Invoke — czar atakujący, są to najczęściej ogniste kule i trująca chmura.

tkanego przeciwnika (choć niektórych można ominąć, np. smoka z 14 poziomu), pozwoli to zwiększyć poziom umiejętności postaci wchodzących w skład drużyny i (niekiedy) uzupełnić zapasy żywności.

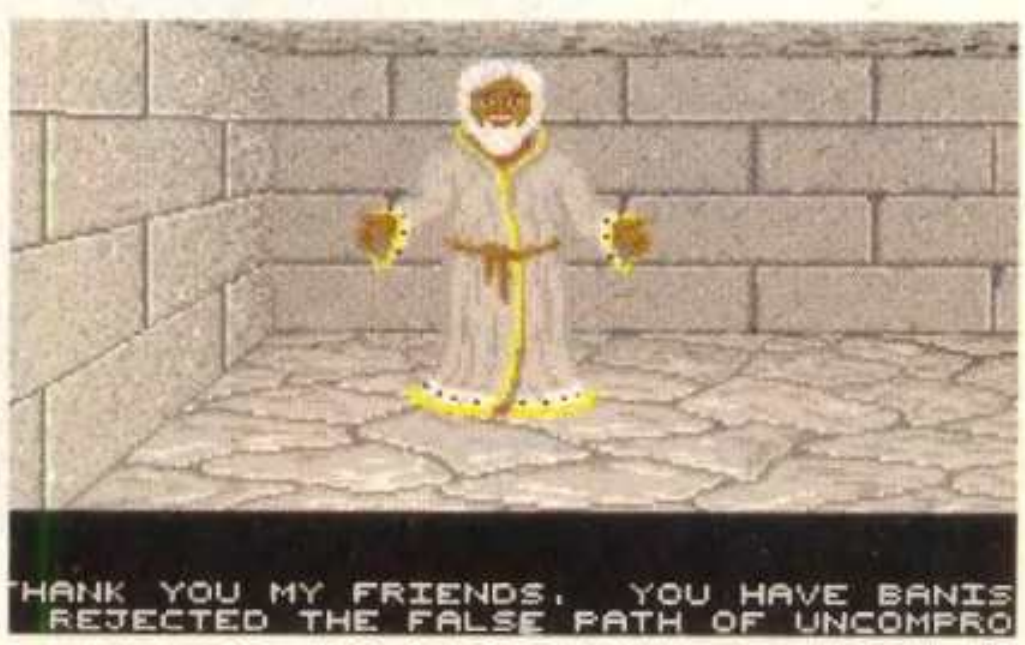
3. Każdy przedmiot może mieć znaczenie w dalszej części gry, jednak wszystkich zabrać nie można! Dlatego należy składać niepotrzebne przedmioty w łatwo dostępnych miejscach różnych poziomów — najlepiej na schodach.
4. Mimo (proponowanego przeze mnie) podziału drużyny na dwie grupy należy od czasu do czasu "wypuścić" tych z

tyłu do przodu — podwyższenie poziomu umiejętności walki wiąże się ze wzrostem punktów życia (należy to jednak robić w późniejszej fazie gry, gdy wszystkie postacie mają już ponad 100—150 punktów życia).

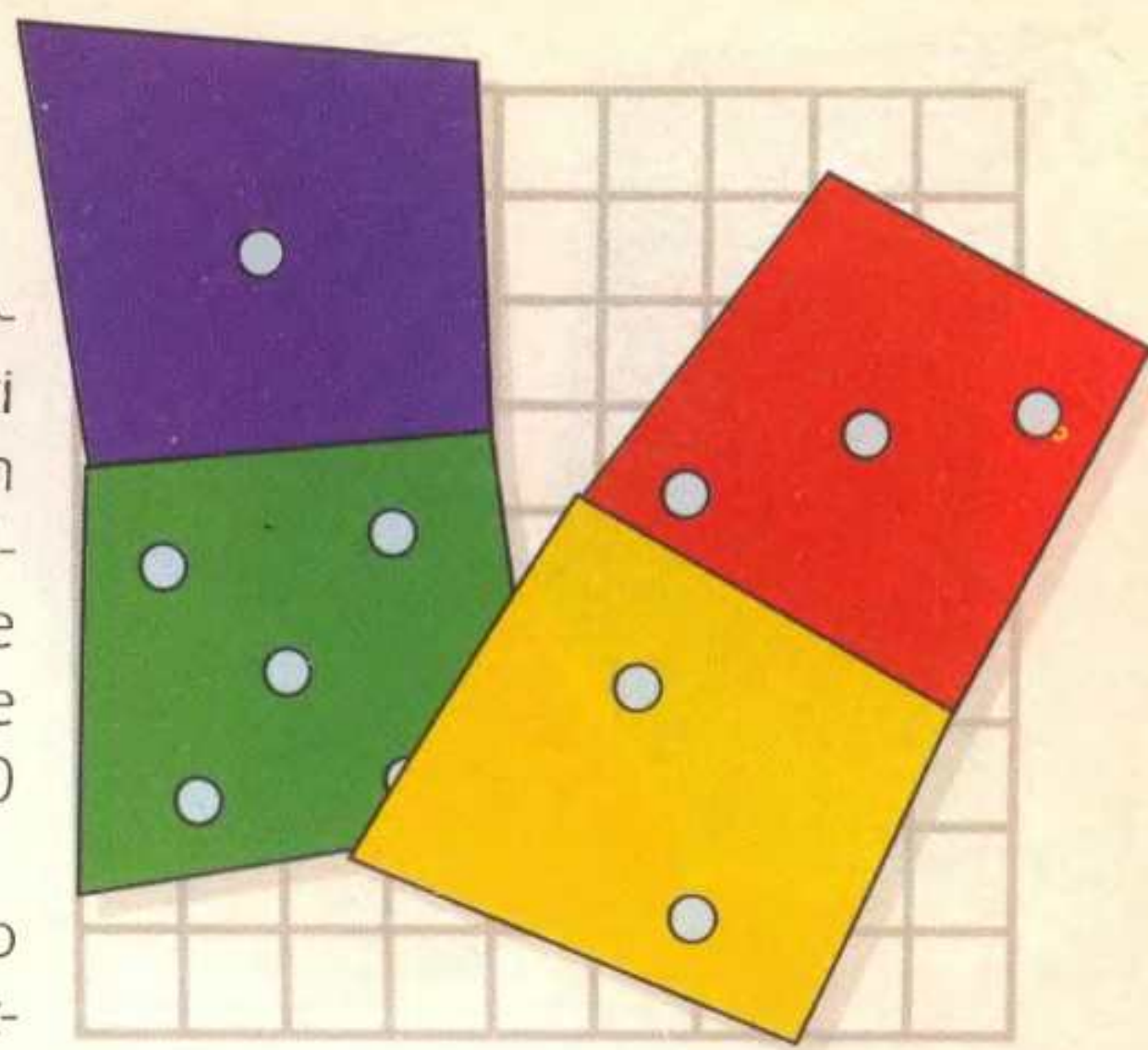
5. Przyznaję, że dobór postaci to kwestia kontrowersyjna, można nawet zrobić pewnego rodzaju "listę przebojów". Ja wybrałem postacie, które uważam za najlepsze.
6. Jeżeli istnieje taka możliwość, np. słynna płyta 12/25 z poziomu 12 (uwalniająca dwa pajaki), opłaca się "wywoływać" wroga, aż do momentu, gdy przestanie się pokazywać i niszczyć go — podwyższenie umiejętności walki.



7. Jeżeli grupa odczuje w pewnym momencie brak żywności lub wody, można udać się na wcześniejsze poziomy. W późniejszej fazie gry takie stwory jak np. liliowe robaki, nie przedstawiają poważniejszego problemu podczas walki, a stanowią źródło żywności (niezbyt dobre, ale...).
8. Ważnym elementem w grze są czary, warto "trenować" czarowanie — od zaklęć o niższej mocy, do tych najsilniejszych. Jak najszybciej należy starać się stworzyć leki o najwyższej mocy i mieć za-



THANK YOU MY FRIENDS. YOU HAVE BANIS REJECTED THE FALSE PATH OF UNCOMPRO



wsze kilka butelek takiej mikstury w zapasie.

9. Niektórych czarów nie trzeba stosować w ich najwyższej mocy, dobrym przykładem jest tutaj odtrutka. Nie należy trwonić energii Mana.
10. Nie jest regułą, że każda nowa broń, jaką znajdzie się w labiryncie jest lepsza od tej, której poprzednio używała jakaś postać (niekiedy odnosi się wrażenie, że jakaś broń nie odpowiada wojownikowi).
11. Większość mieczy, różdżek..., które posiadają dodatkowe możliwości — tarcza ochronna, błyskawica, kula ognista... może być użyta tylko określoną ilość razy. Potem magiczne możliwości wyczerpują się i jest to tylko zwykła broń. Specyficznym przykładem przedmiotu tego rodzaju jest magiczne pudełko — jednorazowy użytek. Firestaff z klejnotem mocy stanowi wyjątek, gdyż mimo wielokrotnego użycia nie traci magicznych możliwości.

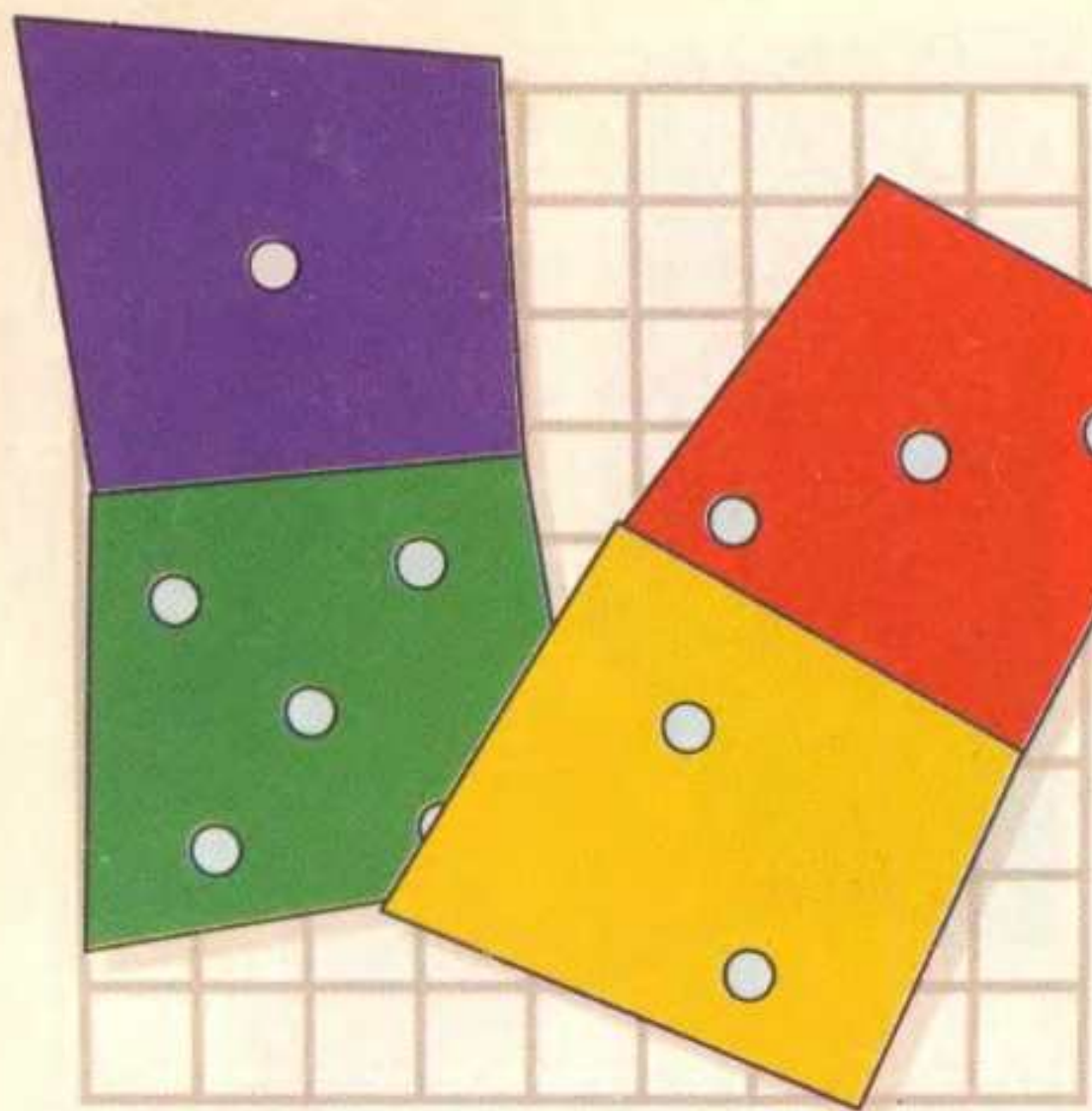
W ten sposób kończy się opis gry Dungeon Master, należącej już do klasyki gatunku Advanced Dungeons & Dragons. Jest to próba rozwiązania większości problemów — kilka jeszcze zostało, a niektóre można rozwiązać innymi metodami.

Cały opis powstał w oparciu o wersję gry na komputer Atari ST.

Jacek Ilczuk

Od redakcji

Dungeon Master jest powszechnie znaną grą. Na pewno wiele osób grało w nią z różnym skutkiem, wykorzystując może inną taktykę, niż przedstawiona w tym opisie. Wszelkie uwagi, komentarze i uzupełnienia (autor opisu mógł przeoczyć jakiś korytarz...) można nadsyłać do redakcji Gamblera, koniecznie z dopiskiem Dungeon Master. Najciekawsze propozycje będą wykorzystane, może w postaci suplementu, zależy to od stopnia zainteresowania tematem.



Tak rozpoczynamy grę Steel Empire, która jest kolejną udaną pozycją w ofercie Electronic Arts (dystrybutor polski — IPS

Computer Group). Już wprowadzające w nastrój gry intro zachęca do dalszej zabawy. Do-

bra oprawa graficzna i dźwiękowa, różnorodny rozwój akcji — można wymęczyć klawiaturę lub joystick, albo wykazać się umiejętnościami stratega, to atuty tej gry.

W grze sterujemy cyborgami (to takie robotopodobne urządzenia), starając się zniszczyć wszystkie egzemplarze przeciwnika i zająć okupowane przez niego państwa. Rozpoczynamy od wyboru kampanii.

1. COMPLETE CAMPAIGN — rozgrywamy zarówno część strategiczną, jak i zręcznościową.
2. STRATEGY CAMPAIGN — nie uczestniczymy bezpośrednio w bitwach.
3. BATTLE PRACTICE — trenujemy, wybierając:



STEEL EMPIRE

Millenium 1992
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 70% |
| Dźwięk | | 70% |
| Grywalność | | 80% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 75% |

a) Showdown — próbujemy swoich sił kierując armią cyborgów, której wielkość zależy od funduszy przeznaczonych na zakup cyborgów.

b) Survivor — staramy się przeżyć jak największą liczbę bitew, korzystając tylko z jednego cyborga.

Po określeniu rodzaju kampanii (pierwszej lub drugiej), możemy ustalić podstawowe opcje gry, np. liczbę graczy (do pięciu), kto ma kierować danym imperium (gracz czy komputer), czy na mapie mają być widoczne cyborgi i zabudowania wroga (Show All) czy tylko stolica (Fog of War), stan gospodarki planety (biedna, średnia czy bogata), poziom gry komputera w skali od 1 do 6 — od złośliwego (Nasty), do głupawego (Wimpy).

FAZA STRATEGII

Po ustaleniu wszystkich opcji i wpisaniu imion graczy, przystępujemy do zabawy. Mamy teraz do dyspozycji cztery ekrany gry (kampania pełna i strategiczna). Pierwszy z nich jest ekranem głównym, który po zakończeniu tury zamykamy drzwiami wojennymi (Battle Doors). Drugi ekran to kursory sterujące, trzeci jest tablicą ikon funkcyjnych, a czwarty oknem informacyjnym, gdzie wyświetlane są komunikaty z pola walki.

Tablica ikon funkcyjnych

1. Przesuwanie cyborga — za pomocą tej ikony możemy przesunąć cyborgi z jednego państwa do drugiego.
2. Naprawa cyborga — po każdej bitwie, w której uczestniczył wybrany cyborg, należałoby go podreperować (oczywiście nie za darmo).
3. Sprawdzanie stanu/szpiegowanie — pozwala na sprawdzenie



„... JEST ROK 2200 NASZEJ ERY. PRZEDSTAWICIELE PIĘCIU IMPERIÓW ŁADUJĄ NA NEUTRALNEJ I STRATEGICZNIE POŁOŻONEJ PLANECIE ORION, ABY JĄ ZDOBYĆ... DNI KONWENCJONALNEJ WOJNY JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁY, ZBLIŻA SIĘ ERA CYBERNETYCZNYCH WOJOWNIKÓW...”

dzenie stanu cyborgów, stanowisk fabrycznych, fortyfikacji, itd. Natomiast, jeżeli chcemy użyć tej funkcji na terenie wroga, musimy za to zapłacić (oczywiście im więcej zapłacimy, tym lepsze informacje otrzymamy).

4. Budowa cyborga — należy mieć w wybranym państwie fabrykę i odpowiednią liczbę pustych stanowisk. Z tabeli cyborgów należy wybrać jego typ (dziewięć wariantów). Każdy cyborg odpowiednio kosztuje i ma określony czas budowy.

5. Drzwi wojenne — podwójnym kliknięciem na tej ikonie kończymy turę, a pojedynczym otwieramy.

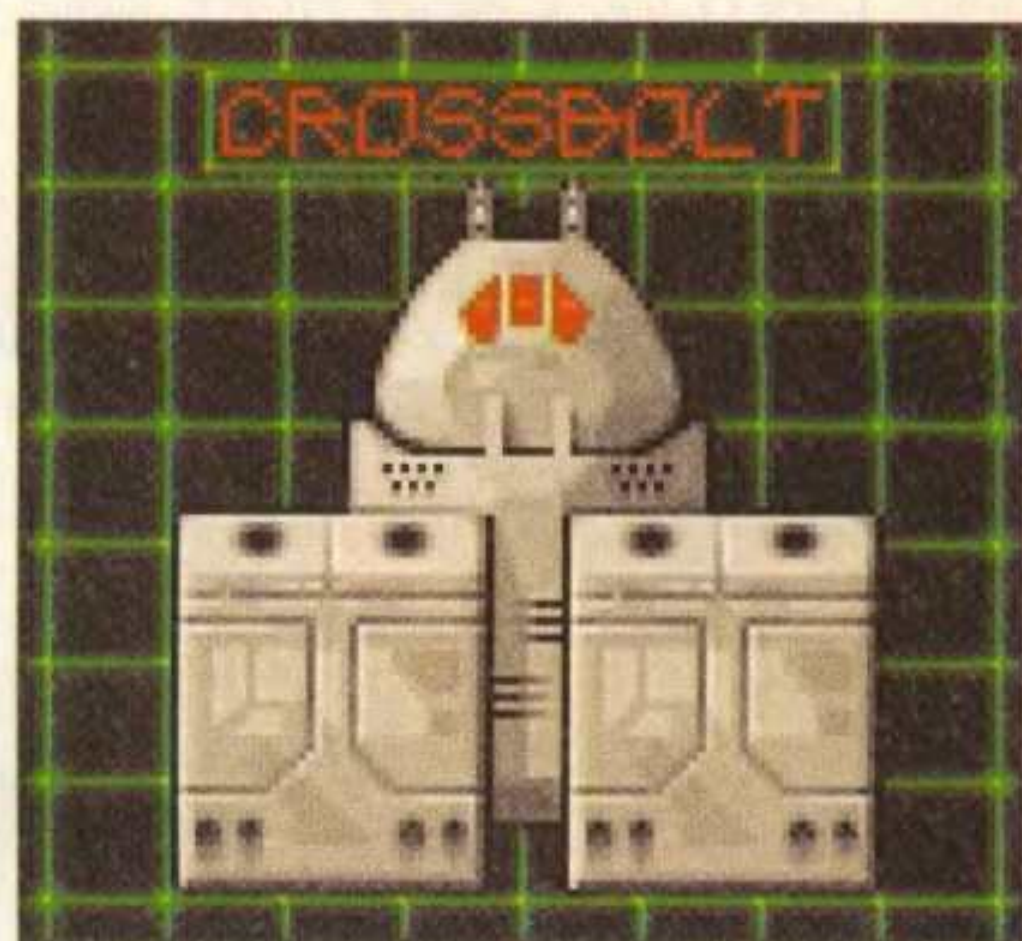
6. Budowa stolicy — w państwie, do którego wkroczyły nasze cyborgi, możemy zbudować stolicę. Klikamy na ikonę, następnie na środek wybranego państwa i już możemy czerpać z niego zyski.

7. Budowa fabryki — zaczynamy od wyboru typu fabryki. Może ona być jednostanowiskowa, dwustanowiskowa lub czterostanowiskowa. Różnią się one kosztem budowy oraz wydajnością w produkcji cyborgów.

8. Rozbudowa fabryki — pozwala na obniżenie kosztów produkcji cyborgów i zwiększenie wydajności.
9. Budowa fortyfikacji — w każdym państwie, na którym nam zależy, trzeba wybudować fortyfikacje obronne. Wybieramy ikonę, państwo i typ fortyfikacji (lekka, średnia lub ciężka). Różnią się one ceną i rodzajem uzbrojenia. W każdym kraju należy zwrócić

uwagę na rodzaj terenu pod budowę fortyfikacji (Build Space). Jest on podany według skali od 1 do 7. Wartość ta, dla każdego kraju, jest losowo wybierana przez komputer na początku gry.

10. Funkcje dyskowe — możemy zachować aktualny stan gry, załadować jeden z poprzednio zachowanych, a także opuścić grę. Również



tutaj umieszczone są informacje o całym posiadanym imperium, a także, jakie inne imperia są aktywne.



CY-BORGI ATA-KUJĄ!

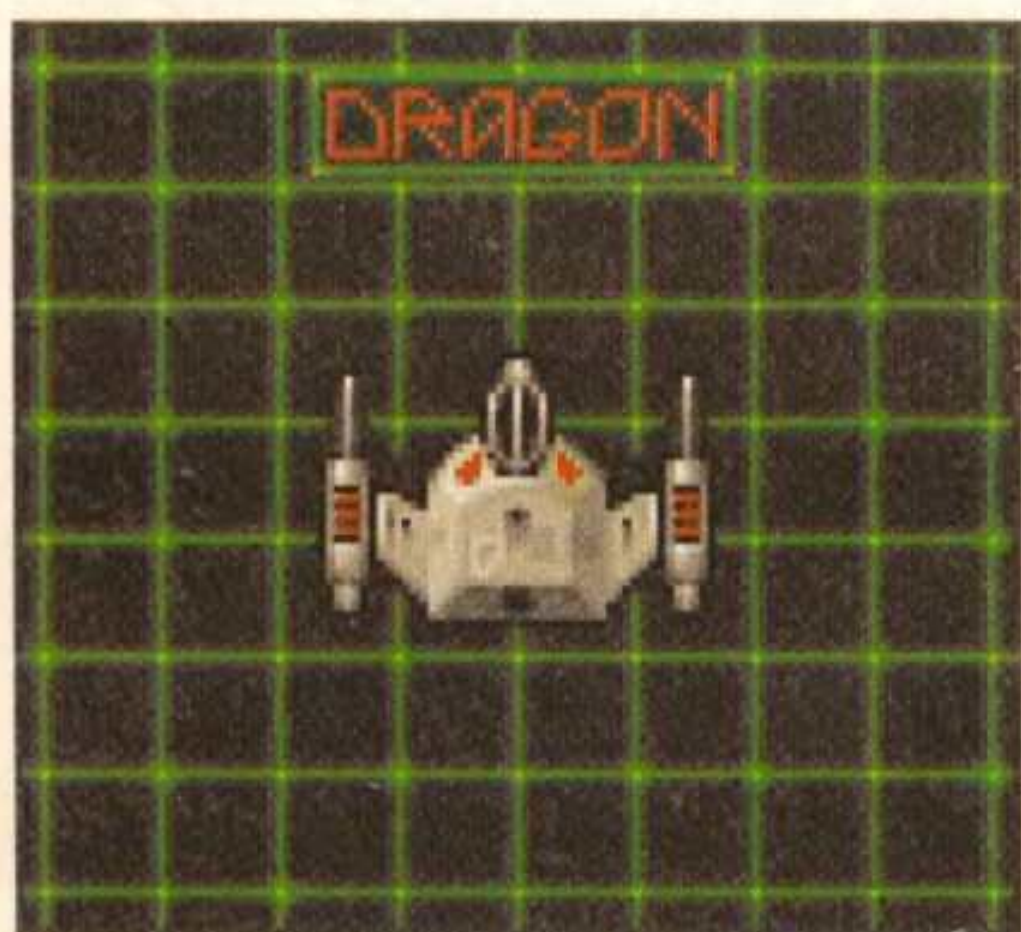
Na planecie Orion spotkamy pięć rodzajów terenu do prowadzenia walki.

1. Obszar arktyczny

Na tych najzimniejszych terenach cyborgi schładzają się szybciej i dzięki temu są efektywniejsze w walce. Jest to pustkowie, z kilkoma rzeczkami i jeziorami.

2. Lasy iglaste

Są tu przede wszystkim drzewa. W rzekach i jeziorach mogą się schładzać cyborgi.



Większość krajów na Orionie jest położona na tych obszarach.

3. Pustynia

Na tych terenach jest bardzo gorąco, a więc cyborgi się łatwo przegrzewają. Schłodzić się mogą jedynie w oazach.

4. Teren wulkaniczny

Jest to najtrudniejszy teren do walki. Cyborgi mogą się potopić w potokach lawy. Nie ma tu żadnych zbiorników wodnych.

5. Miasto

Miasta są najtrudniejsze do obrony. Walki na ich terenach przynoszą duże straty ich właścicielowi, obniżając dochody z miasta.



FAZA WALKI

W momencie, gdy przesuniemy swoje cyborgi na wrogie terytorium, albo jeśli zostaniemy zaatakowani — przystępujemy do przygotowania ataku lub obrony. Możemy wykorzystać tryb symulacji bitwy.

Przygotowanie ataku

Wybieramy jeden z czterech sposobów przeprowadzenia ataku.

1. "Wojna partyzancka" (The Guerilla Attack), polega na zniszczeniu przez cyborgi pierwszej napotkanej struktury lub wrogiego cyborga.
2. Atak na struktury (The Structure Attack), w celu zniszczenia jak największej liczby struktur wroga (budynków stolicy, fabryk itd.).
3. Atak na stolicę (The Capitol Attack) — niszczenie budynków stolicy wroga. Kiedy to się uda, wszystkie pozostałe struktury są likwidowane z powodu braku władzy.
4. Atak na cyborgi (The Cyborg Attack), który polega na wybić do nogi wszystkich napotkanych cyborgów (biada im).

Przygotowanie obrony

W tej fazie dysponujemy mapą, na której są zaznaczone budynki i kierunek ataku wroga. Możemy osobiście rozlokować

cyborgi albo powierzyć to zadanie komputerowi.

Walka

Po zakończeniu przygotowań pojawia się mapa wojenna, z której korzystamy przy przemieszczaniu cyborgów, analizujemy tam struktury, ukształtowanie terenu itd. Na dole ekranu znajduje się radar krótkiego zasięgu i bardzo ważne wskaźniki. Są to kolejno:

- miernik stanu opancerzenia, służy do obserwacji, jak czerwona beleczka odporności naszego cyborga powoli zamienia się w czarną, w miarę zbierania trafień przez naszego cyborga (po wybuchu mamy tylko kupę złomu);

- miernik ciepła, pokazuje stopień nagrzania cyborga (kiedy czerwona strzałka przekroczy wskazówkę o tym samym kolorze, nasz cyborg natychmiast sztywnieje, ale nie umiera, pozostając w bezruchu aż do opadnięcia temperatury poniżej żółtej strzałki — jeśli jednak temperatura dojdzie do maksimum, to nasz cyborg się roztopi, po czym oczywiście następuje wybuch);

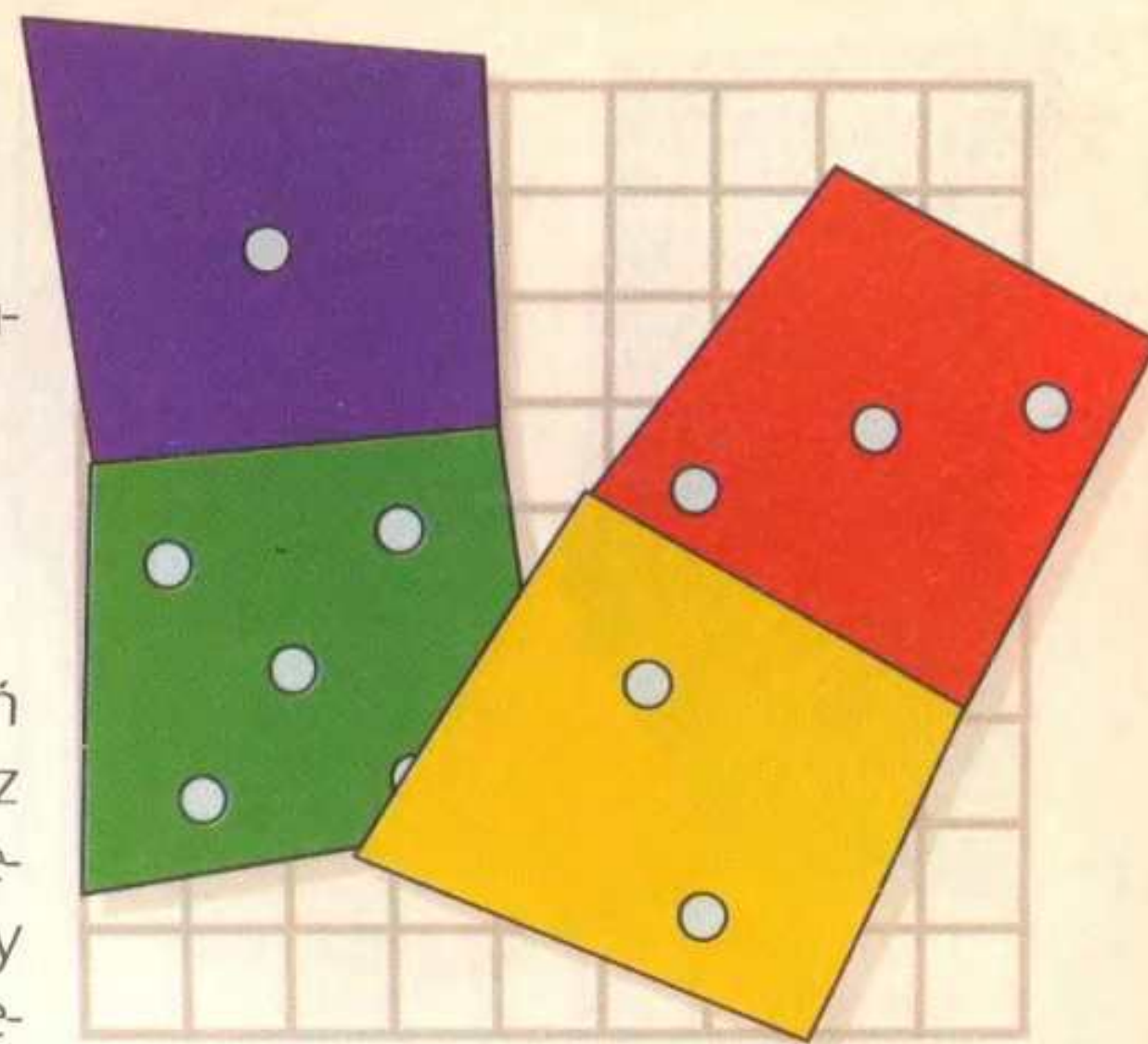


- wskaźnik uzbrojenia;

- mierniki ilości poszczególnych typów amunicji.

Podczas walki możemy zmieniać jej przebieg, wydać komendę do ataku lub ucieczki (planowy odwrót), a także zmieniać cyborga, którym kierujemy.

Po zakończeniu przygotowań do walki, przejmujemy bezpośrednią kontrolę nad wskazanym cyborgiem i ostro walczymy joystickiem.



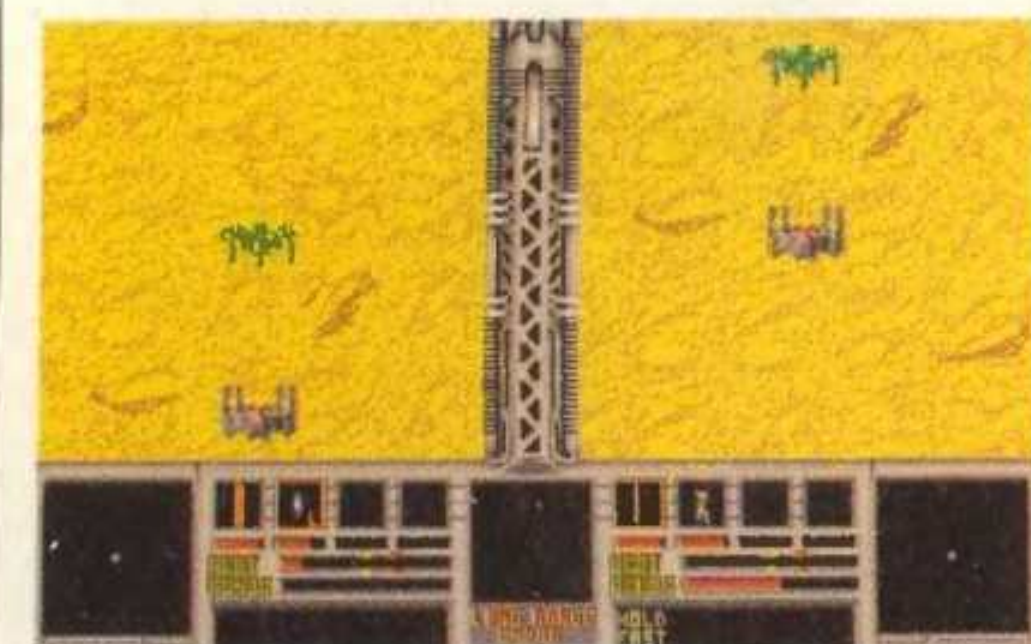
UWAGI:

- Warto atakować, nie zapominając jednocześnie o tym, że ktoś może na nas napaść, a więc nie należy zostawiać naszych państw — położonych przy granicy z wrogiem — bez fortyfikacji i opieki odpowiedniej liczby cyborgów.
- Należy zajmować jak najwięcej krajów, zanim zrobi to przeciwnik (i zdobędzie nad nami przewagę).
- Zbudowanie odpowiedniej liczby cyborgów może zdecydować o losach całej gry.
- Kiedy wróg zajął jakieś państwo - kontratakuj.
- Gdy masz już dość przegrywania i niepowodzeń, zastanów się, czy nie ustawiliś poziomu gry na zbyt trudny, albo wyłącz komputer i zajmij się czymś innym.

Ogólnie gra jest dobra, choć wciąga dopiero po pewnym czasie, kiedy już się trochę nawalczyliśmy i zdobyliśmy kilka krajów. Jeśli przeciwnik ma już dużą przewagę, szanse na wygraną są bliskie zeru, ponieważ mało jest miejsc, gdzie można się ukryć (praktycznie tylko w miastach).

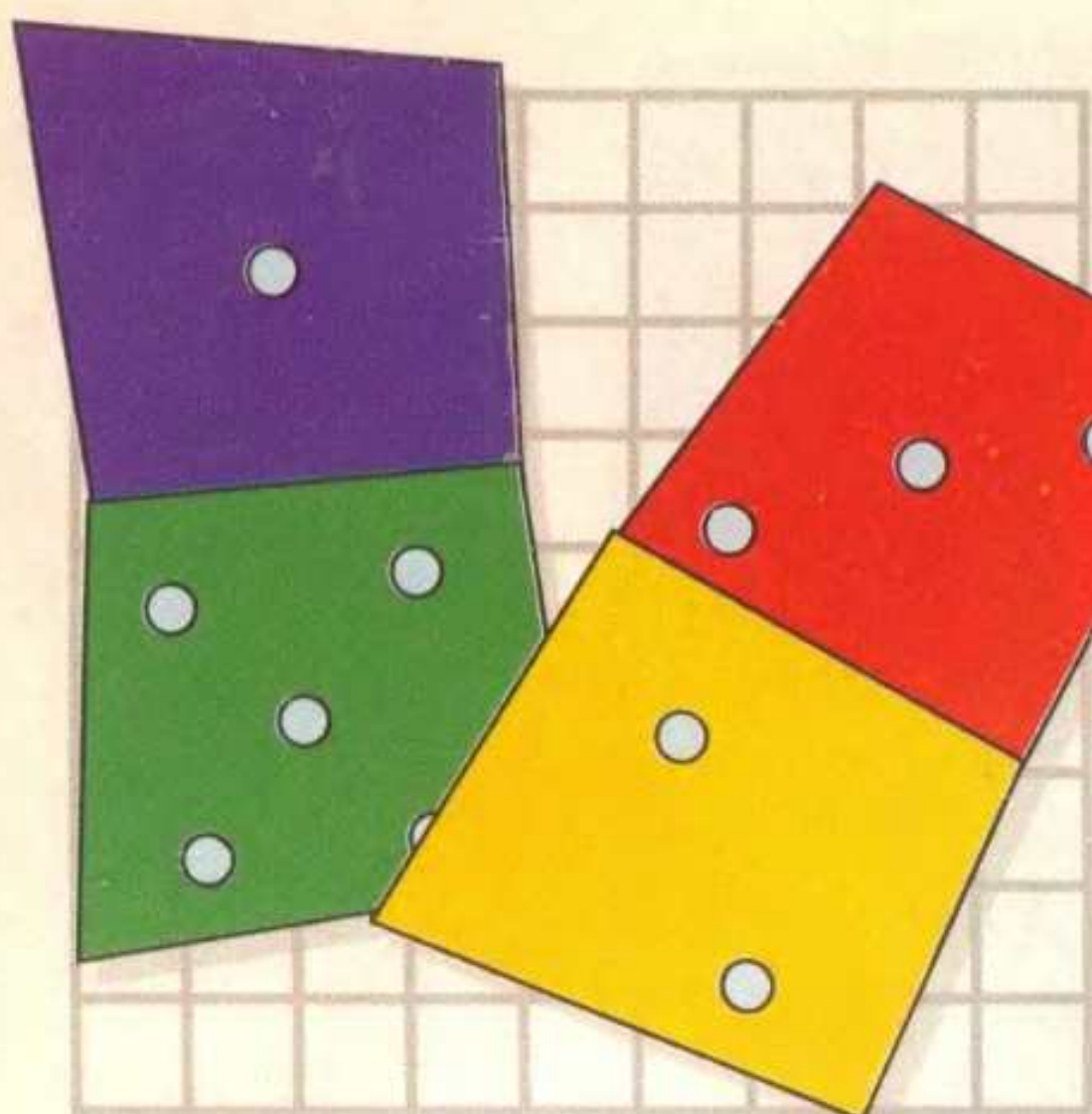
Do gry w Steel Empire zapraszam więc tych, którzy lubią niezbyt skomplikowane posunięcia strategiczne i męską walkę w otwartym polu.

Kornel Kulisiewicz

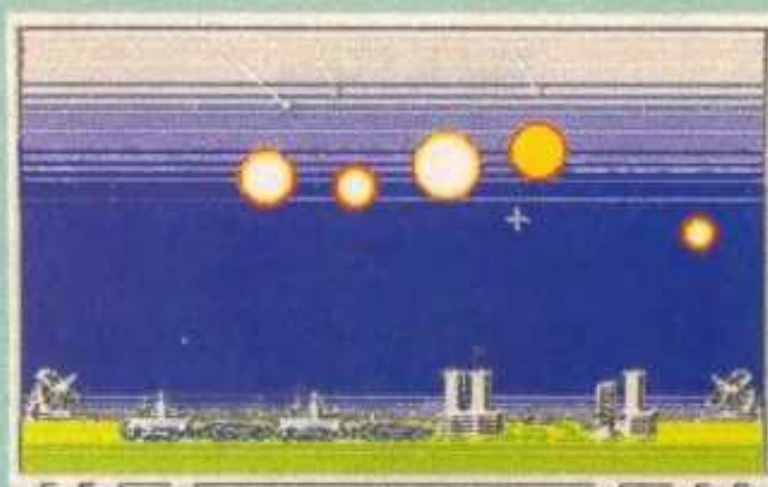


Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



SCENARIUSZE GRY



1. Cold War:

a) WEST (USA, Norway, Sweden, Britain, France, Netherlands, Germany, Italy)

| | |
|---------------|-----|
| Population: | 206 |
| Energy: | 217 |
| Minerals: | 187 |
| Spies: | 97 |
| Diplomats: | 114 |
| Factories: | |
| - tanks: | 18 |
| - missiles: | 18 |
| - navies: | 18 |
| Food: | 188 |
| Countries: | 8 |
| Launch Sites: | 25 |

b) EAST (Russia, Kazakhstan, Georgia, Ukraine, Belorussia, Poland, Czechoslovakia, Cuba)

| | |
|---------------|-----|
| Population: | 147 |
| Energy: | 156 |
| Minerals: | 173 |
| Spies: | 82 |
| Diplomats: | 76 |
| Factories: | |
| - tanks: | 15 |
| - missiles: | 18 |
| - navies: | 9 |
| Food: | 154 |
| Countries: | 8 |
| Launch Sites: | 23 |

2. Middle East:

a) SAUDI (Saudi Arabia, Jordan, Israel, Egypt, Algeria)

| | |
|---------------|----|
| Population: | 35 |
| Energy: | 70 |
| Minerals: | 36 |
| Spies: | 23 |
| Diplomats: | 24 |
| Factories: | |
| - tanks: | 7 |
| - missiles: | 5 |
| - navies: | 3 |
| Food: | 40 |
| Countries: | 4 |
| Launch Sites: | 7 |

FINAL CONFLICT

JEST TO TYPOWA GRA STRATEGICZNA, WZBOGAĆONA JEDNAK O ELEMENTY ZRĘCZNOŚCIOWE. MOŻNA UZNAĆ, ŻE ROZWINIĘCIEM WYKORZYSTANEGO W NIEJ POMYSŁU JEST GRA "STEEL EMPIRE".

gie — czerwonym, neutralne — żółtym. Oceany są podzielone na określone obszary.

b. Okno komunikatów (pod mapą) — pojawiają się tutaj informacje o aktualnych wydarzeniach:

- atak wrogich sił,
- wystrzelenie pocisków przez przeciwnika,
- zaatakowanie wroga przez rakietę sprzymierzonych,
- efekty walk na morzu i lądzie,

- dołączenie do sił sprzymierzonych jakiegoś państwa,
- zwiększanie się koalicji wrogich państw,
- dane o produkcji w zaprzyjaźnionych krajach,
- występowanie klęsk żywiołowych,
- sukcesy i niepowodzenia działań szpiegowskich,
- zdobycze sprzymierzonych i wrogiej koalicji.

c. Panel informacyjno-kontrolny (po lewej stronie mapy), informacje oraz ikony wspomagające ogólną obsługę gry.

d. Panel decyzyjny (po prawej) — wydajemy tutaj rozkazy dotyczące przemieszczania własnych jednostek (wojsko, okręty, szpiegów, dyplomacji), bądź wystrzelenia rakiet, zwiększenia produkcji.

e. Poniżej panelu decyzyjnego znajduje się sygnalizator zagrożenia nuklearnego (uaktywnia się on w momencie, gdy wrogie rakiety dzieli od celu dziesięciosekundowy okres lotu).

Na zakończenie kilka uwag praktycznych, które — mam nadzieję — dopomogą Wam w grze.

Najciekawsza jest opcja, w której należy podbić cały świat.

Launch Sites: 14

b) CHINA (China, Korea, Vietnam, Pakistan)

| | |
|---------------|-----|
| Population: | 356 |
| Energy: | 145 |
| Minerals: | 161 |
| Spies: | 65 |
| Diplomats: | 46 |
| Factories: | |
| - tanks: | 9 |
| - missiles: | 8 |
| - navies: | 7 |
| Food: | 148 |
| Countries: | 4 |
| Launch Sites: | 13 |

4. Falklands:

a) BRITAIN (Britain)

Population: 26

| | |
|---------------|----|
| Population: | 50 |
| Energy: | 76 |
| Minerals: | 60 |
| Spies: | 34 |
| Diplomats: | 40 |
| Factories: | |
| - tanks: | 6 |
| - missiles: | 7 |
| - navies: | 4 |
| Food: | 40 |
| Countries: | 5 |
| Launch Sites: | 9 |

b) IRAQ (Libya, Syria, Iraq, Iran)

| | |
|---------------|----|
| Population: | 35 |
| Energy: | 70 |
| Minerals: | 36 |
| Spies: | 23 |
| Diplomats: | 24 |
| Factories: | |
| - tanks: | 7 |
| - missiles: | 5 |
| - navies: | 3 |
| Food: | 40 |
| Countries: | 4 |
| Launch Sites: | 7 |

3. Far East:

a) INDIA (India, Nepal, Burma, Thailand, Malaysia, Philippines, Japan)

| | |
|-------------|-----|
| Population: | 286 |
| Energy: | 186 |
| Minerals: | 134 |
| Spies: | 73 |
| Diplomats: | 59 |
| Factories: | |
| - tanks: | 13 |
| - missiles: | 10 |
| - navies: | 13 |
| Food: | 120 |
| Countries: | 7 |

mise). Uwaga: musi być przynajmniej jeden przeciwnik (nie można wybrać dowolnego państwa i podbić za jego pomocą całego świata, musi być przynajmniej jeden wróg).

- * Practice Missile Defence — trening zręcznościowej fazy gry.
- * Play Game — rozpoczęcie gry.

Ekran gry został podzielony na kilka części.

a. Mapa świata — ogólna lub szczegółowa (wybrany jeden z dziewięciu dostępnych obszarów); kraje zaprzyjaźnione oznaczone są kolorem zielonym, wro-

Grafika i efekty dźwiękowe gry "Final Conflict" prezentują średni poziom wykonania. Dobry jest natomiast scenariusz — niezbyt skomplikowany, ale bardzo przyjemnie się go rozgrywa. Wygodny jest system sterowania grą. Wszystkie działania wykonywane są na ikonach za pomocą myszy (LMB — zwiększenie liczby jednostek, RMB — zmniejszenie).

Przed rozpoczęciem gry można ustalić jej parametry — SELECT OPTIONS.

* Spying On/Off — włączenie i wyłączenie opcji szpiegowania.

* Missiles On/Off — wojna nuklearna lub z uzbrojeniem klasycznym.

* Diplomacy On/Off — możliwość prowadzenia rozmów dyplomatycznych z krajami neutralnymi albo rezygnacja z poszukiwania sojuszników.

* End When — wybór momentu, w którym gra się kończy (nie dotyczy to przypadku, gdy strona przyjazna ponosi klęskę):

— enemy defeated — wszystkie wrogie kraje zostaną podbite,

— conquered world — znacznie trudniejsze rozwiązanie, należy podbić cały świat.

* Enemy Speed — szybkość reakcji przeciwnika (wybór od 1 do 20, standardowo — 10).

* Scenario — scenariusze dostępne w grze:

* Customize Scenario — stworzenie własnego scenariusza gry:

— Your Countries/Edit Your Countries — wybór własnych państw (od 1 do 8).

— Enemy Countries/Edit Enemy Countries — wybór państw znajdujących się w obozie wroga (od 1 do 8).

— Finished — zakończenie tworzenia scenariusza, można teraz rozpocząć grę (pojawia się nowy scenariusz — Custo-

PANEL INFORMACYJNO-KONTROLNY

Ikony:

1. Przeszczanie się po mapie szczegółowej.
2. Przejście od mapy szczegółowej do widoku całego globu.
3. Uaktywnienie obrony nuklearnej — pojawia się tutaj nowy ekran, przedstawiający aktualną sytuację "w powietrzu":
 - 1) Tory wyrzucanych rakiet przeciwnika.
 - 2) Grupa rakiet, o której są wyświetlane informacje (najbliższa osiągnięcia celu, pod warunkiem, że nie wybraliśmy innej) — "aktualnie aktywna".
 - 3) i 4) Zmiana aktualnie aktywnej grupy rakiet.
 - 5) Uaktywnienie systemu obrony rakietowej (możliwe w momencie, gdy rakiety dzieli od celu pięć sekund lotu) — przechodzimy tutaj do zręcznościowej części gry. Należy bronić celu przed zbliżającymi się rakietami. Sterowanie jest proste (zbliżone do gry "Missile Command") — cel ustawiany jest za pomocą myszy, strzał — lewy lub prawy przycisk (w zależności od wyrzutni). Ilość amunicji nie jest ograniczona.
 - 6) Wyjście do mapy świata.
 - 7) Czas potrzebny aktywnej grupie rakiet na dotarcie do celu.
 - 8) Wskaźnik zagrożenia nuklearnego.
 - 9) Informacja o aktywnej grupie rakiet (numer kraju wroga, z którego zostały wyrzuczone, cel i kraj, w którym się on znajduje).

Poniżej znajdują się już tylko ikony informacyjne (jeżeli występują dwie liczby, to wyższa z nich podaje liczbę jednostek zaprzyjaźnionych, a niższa — wrogich):

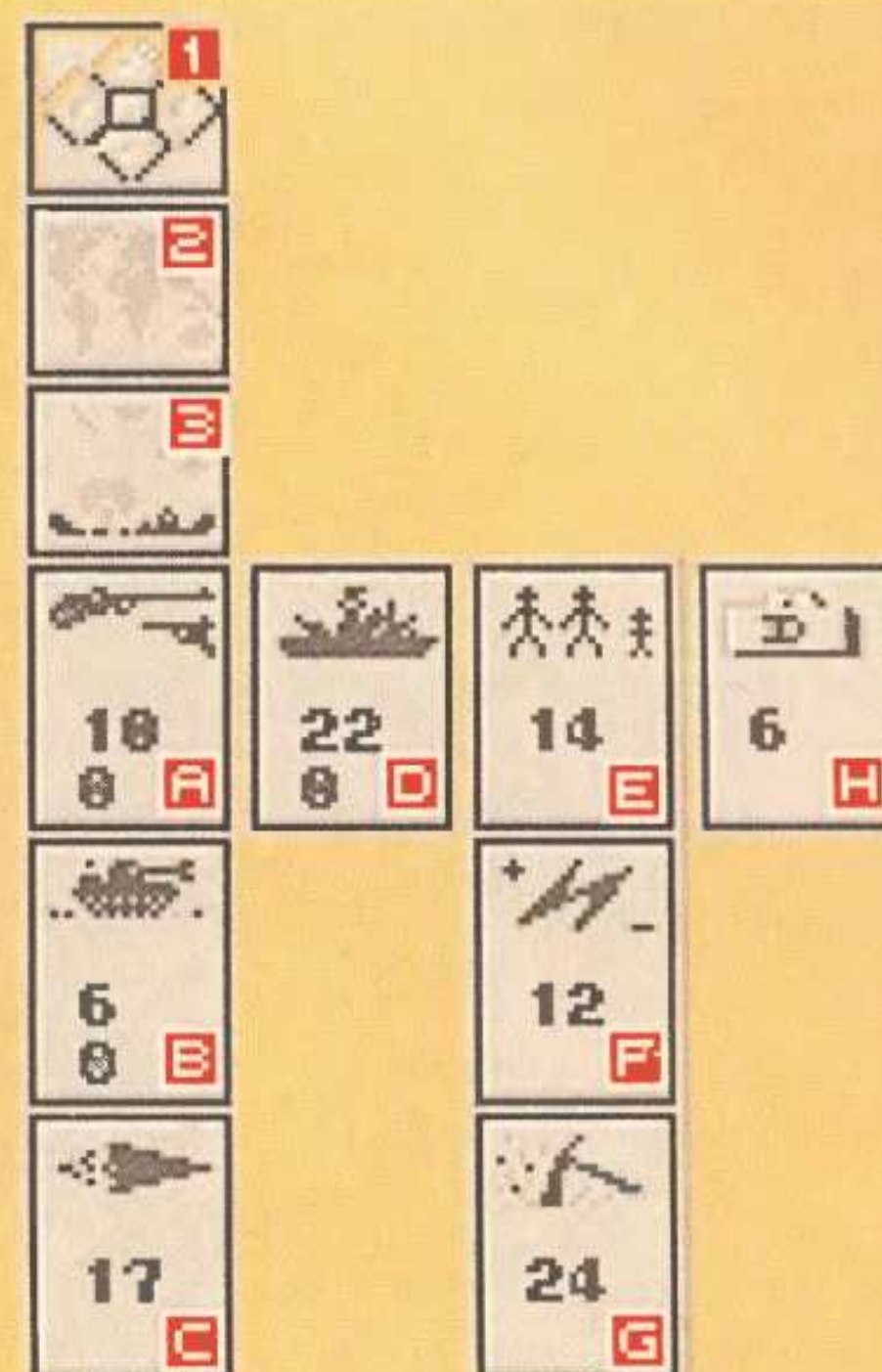
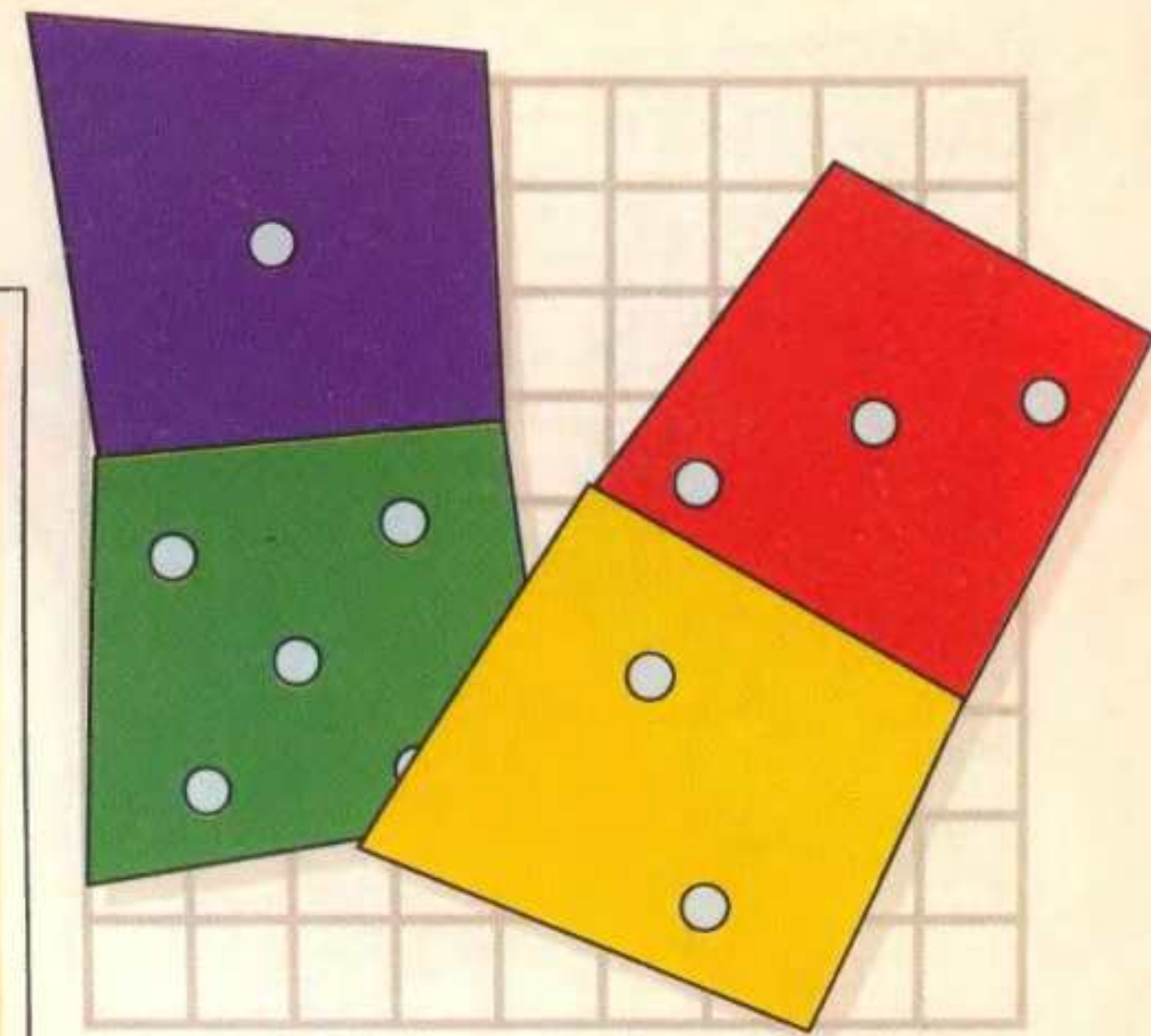
- A. piechota,
- B. czołgi,
- C. rakiety,
- D. okręty,
- E. ludność,
- F. energia,
- G. zasoby mineralne,
- H. ilość wolnych dyplomatów.

Dane o piechocie, czołgach i rakietach, pojawiają się w momencie wskazania kursorem obszaru zaprzyjaźnionego kraju (także wrogiego, pod warunkiem, że wcześniej zostali tam skierowani szpiegowie i ich działania zakończyły się sukcesem).

Liczba wrogich okrętów podawana jest na akwenach, na których znajdują się zaprzyjaźnione jednostki.

Informacje o ludności, energii i zasobach mineralnych pojawiają się w momencie uaktywnienia ikony produkcji z panelu decyzyjnego. Od ich wielkości zależą możliwości produkcyjne danego kraju.

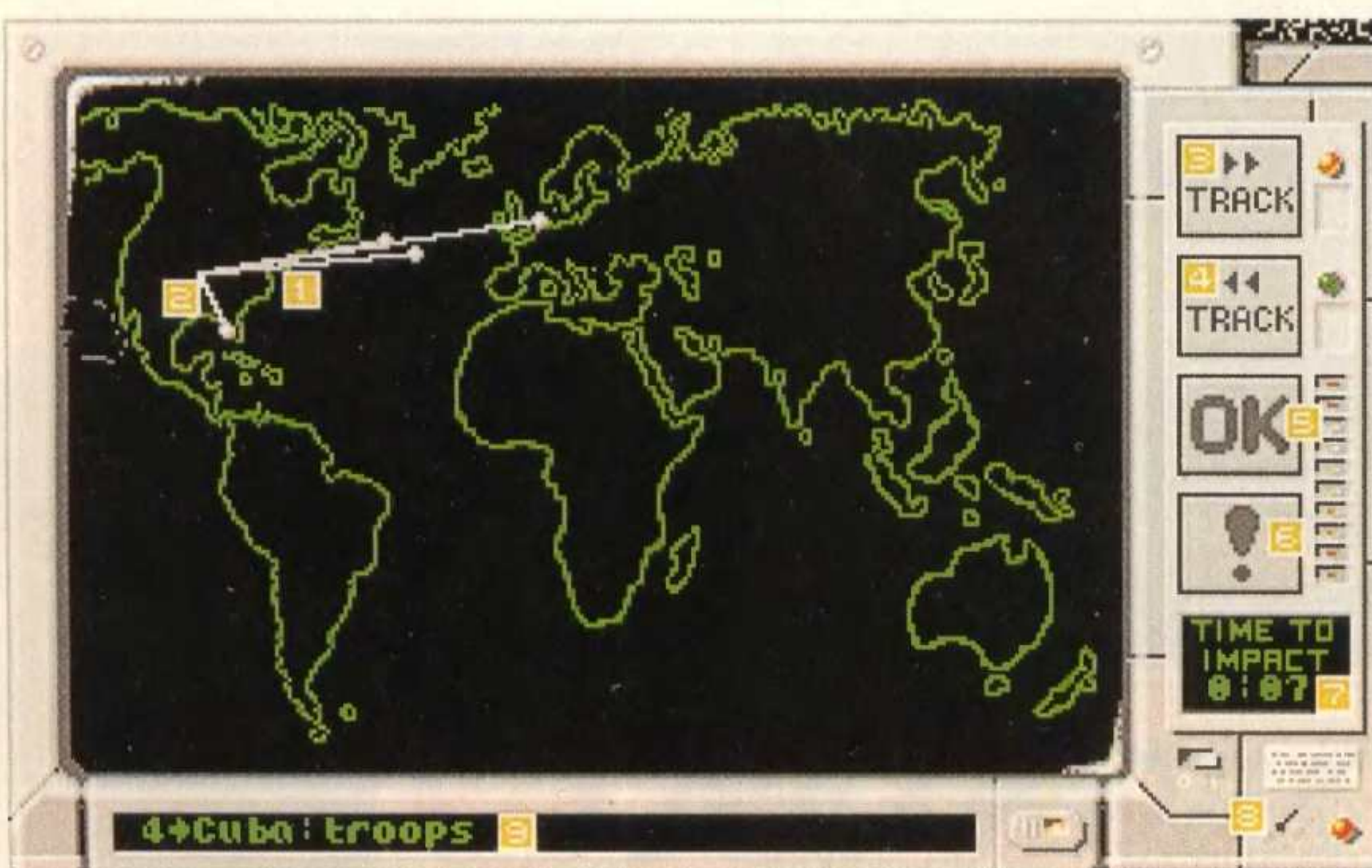
Informacje o dyplomatach są widoczne po wyborze z panelu decyzyjnego opcji rozmieszczania dyplomatów. Ich liczba jest stała, nie można wyszkolić nowych.



Jeżeli wrogi kraj posiada znaczne siły wojskowe, należy przed inwazją zaatakować jego armię rakietami balistycznymi.

W przypadku tworzenia własnego scenariusza gry, można wybrać jako przeciwnika dla małego państwa nawet potężny kraj, pod warunkiem, że nie sąsiadują one z sobą.

Gdy bronione państwo zostaje zaatakowane przez znaczne



Nie jest to równoznaczne z koniecznością zbrojnej konfrontacji

z każdym krajem, niektóre można przejść na drodze dyplomatycznej.

Dyplomacja to podstawa sukcesu. Warto prowadzić rozmowy z następującymi krajami:

| | |
|---------------|----|
| Energy: | 20 |
| Minerals: | 12 |
| Spies: | 10 |
| Diplomats: | 10 |
| Factories: | |
| - tanks: | 2 |
| - missiles: | 1 |
| - navies: | 3 |
| Food: | 18 |
| Countries: | 1 |
| Launch Sites: | 3 |

b) ARGENT. (Argentina)

| | |
|-------------|----|
| Population: | 14 |
|-------------|----|

| | |
|-------------|----|
| Energy: | 10 |
| Minerals: | 19 |
| Spies: | 11 |
| Diplomats: | 11 |
| Factories: | |
| - tanks: | 2 |
| - missiles: | 2 |

Afryka — Nigeria

Ameryka Północna — USA

Ameryka Południowa — Brazil

Azja — Russia, China, India

Pozostałe są raczej proste do pokonania. Należy tylko zapewnić sobie neutralność tych sześciu "potęg". Oczywiście, sprawy komplikują się znacznie, gdy któreś z tych państw jest naszym przeciwnikiem.

Podczas operacji szpiegowskich najważniejsze jest wykrycie położenia wyrzutni pocisków balistycznych. Po ich zniszczeniu, posiadające je państwo przestaje być właściwie groźne i czeka "cierpliwie" na swoją kolej podczas naszych podbojów.

| | |
|---------------|----|
| - navies: | 1 |
| Food: | 12 |
| Countries: | 1 |
| Launch Sites: | 3 |

5. North & South:

a) USA (USA, Alaska)

| | |
|-------------|-----|
| Population: | 107 |
| Energy: | 117 |
| Minerals: | 131 |
| Spies: | 45 |

| | |
|---------------|-----|
| Diplomats: | 52 |
| Factories: | |
| - tanks: | 5 |
| - missiles: | 7 |
| - navies: | 5 |
| Food: | 100 |
| Countries: | 2 |
| Launch Sites: | 8 |

b) SOUTH (Cuba, Nicaragua, Panama, Colombia, Brazil, Bolivia, Argentina)

| | |
|---------------|-----|
| Population: | 106 |
| Energy: | 86 |
| Minerals: | 120 |
| Spies: | 41 |
| Diplomats: | 47 |
| Factories: | |
| - tanks: | 9 |
| - missiles: | 6 |
| - navies: | 5 |
| Food: | 106 |
| Countries: | 7 |
| Launch Sites: | 12 |

PANEL DECYZYJNY

Dostępne ikony:

1. Raport.

Jezeli nie wybraliśmy jakiegoś kraju (poprzez kliknięcie na jego obszarze), dostępny jest Global Report (raport ogólny o krajach przyjaznych). Dostępne są w nim następujące informacje:

- Total — ilość całkowita.
- Free — ilość nie uczestnicząca aktualnie w produkcji lub działaniach szpiegowskich czy dyplomatycznych.
- Population — ludność.
- Energy — energia elektryczna.
- Minerals — poziom zasobów naturalnych.
- Spies — liczba szpiegów.
- Diplomats — dyplomaci.
- Factories — fabryki czołgów, pocisków rakietowych i okrętów wojennych (do tworzenia oddziałów piechoty nie są potrzebne).
- Infantry — piechota.
- Tanks — czołgi.
- Missiles — pociski rakietowe.
- Navies — okręty.
- Food — żywność.
- Countries — państwa sprzymierzone.
- Launch Sites — wyrzutnie pocisków rakietowych.

Po wyborze określonego kraju dostępne są różne możliwości (w zależności od tego, czy jest on wrogi, neutralny, czy sprzymierzony). WROGI KRAJ

- Yours — siły sprzymierzone.
- Enemy — wrogi wojska.
- Infantry — piechota.
- Tanks — siły pancerne.
- Troop spies assigned — szpiegi pracujący nad rozpoznaniem sił wroga (informacje o wrogich oddziałach pojawiają się w momencie ich wykrycia i podawane są do momentu, gdy działa choć jeden szpieg mający za zadanie śledzenie sił wojskowych).
- Found — odnalezienie na skutek działania szpiegów fabryki lub wyrzutnie — jeżeli występuje tutaj liczba "0", oznacza to, że dany kraj nie posiada fabryk lub wyrzutni rakietowych (mógł ich nie mieć wcześniej, albo zostały zniszczone przez atak nuklearny). Uwaga: informacja o odkryciu fabryk lub wyrzutni w danym kraju nie jest równoznaczna z odkryciem wszystkich, jakie tam występują (to samo może dotyczyć liczby "0" w danych — zniszczono tylko te wykryte).
- Spies — aktualna ilość szpiegów przeznaczona do rozpracowania danej dziedziny działalności wroga.
- Missiles — pociski rakietowe.
- Tank Factories — fabryki czołgów.
- Missile Factories — fabryki rakiet.
- Launch Sites — siedziby wyrzutni rakiet.
- Shipyards — stocznie.
- Food Level — poziom zasobów żywnościowych.

KRAJ NEUTRALNY, oprócz informacji występujących w krajach wrogich pojawiają się także:

- Neutral — siły neutralne.
- Navies — liczba okrętów.
- Diplomacy Units — ilość dyplomatów pracujących nad polepszeniem stosunków między tym krajem a państwami zaprzyjaźnionymi.
- Sympathy Level — poziom sympatii w stosunku do państw zaprzyjaźnionych. Może być ujemny lub dodatni. Jeżeli opadnie poniżej -60, państwo może bardzo szybko przejść na stronę wroga; przy wzroście powyżej +60, może dołączyć do zaprzyjaźnionych.

Nad poprawieniem stosunków z danym krajem mogą pracować dyplomaci (im większa ich ilość, tym szybciej nastąpią pozytywne efekty). Podwyższa się on także po każdej agresywnej akcji wroga, wymierzonej w kraje neutralne. Obniżenie poziomu sympatii następuje po każdym agresywnym posunięciu państw zaprzyjaźnionych w stosunku do państw neutralnych.

ZAPRZYJAŹNIONY KRAJ — pełny zestaw informacji, przedstawiony przy opisywaniu krajów wrogich i neutralnych.

2. Pauza — przerwa w grze, ponowne wejście do gry po kliknięciu na ikonie OK.

3. Operacje dyskowe.

4. Aktualności — podanie kilku, najbardziej aktualnych informacji (może być przydatne w przypadku, gdy tak wiele się ostatnio zdarzyło, że komunikaty nie zmieściły się w oknie pod mapą).

5. Ikona OK — potwierdzenie podjętych wcześniej decyzji (np. o rodzaju produkcji). Ikona ta może służyć także do powrotu na mapę świata.

6. Ikona ! — rezygnacja z powziętych przed chwilą decyzji, służy także do powrotu na mapę świata.

7. Szpiegostwo — można szpiegować wrogi nam kraje, a także neutralne (np. spodziewając się, że przejdą na stronę wroga; lepiej wcześniej już znać rozmieszczenie kluczowych fabryk i wyrzutni rakiet). Po wybraniu operacji szpiegowskich pojawia się ekran Allocate Spies:

- Country — kraj przeznaczenia.
- Spy units free — ilość dostępnych wywiadowców.
- Troops — wyznaczenie ilości szpiegów do infiltracji wrogich wojsk.
- Launch Sites — lokalizacja wyrzutni rakiet (chyba najważniejsza informacja, szczególnie w przypadku, gdy kraj ten nie sąsiaduje z państwami zaprzyjaźnionymi).
- Tank Factories — fabryki czołgów.
- Missile Factories — fabryki pocisków rakietowych.

8. Dyplomacja — opcja aktywna w przypadku państw neutralnych.

Po wybraniu państwa zaprzyjaźnionego pojawiają się trzy nowe możliwości:

9. Move — przesunięcie jednostek stacjonujących na terenie kraju.

10. Launch — wyrzucenie rakiet balistycznych, należy podać ilość pocisków rakietowych, wskazać na atakowany kraj i wybrać cel:

- City — miasto, atak na ludność kraju.
- Power Station — elektrownia, zniszczenie sieci energetycznej znacznie obniży możliwości produkcyjne kraju.
- Mines — kopalnie, skutki podobne jak w przypadku ataku na elektrownie.
- Agriculture — rolnictwo, atak na zapasy żywności, zniszczenie ich spowoduje klęskę głodu w zaatakowanym kraju, co znacznie ograniczy jego możliwości utrzymania dużej armii. Uwaga: komputer raczej nie atakuje wymienionych wyżej celów.
- Troops — wojsko, zaatakowanie wrogich jednostek w celu przeprowadzenia skutecznej inwazji (można zająć kraj zanim zostaną stworzone nowe oddziały piechoty).
- Launch Sites — wyrzutnie pocisków balistycznych, ich likwidacja uniemożliwi przeprowadzenie przez wroga ataku odwetowego.
- Tank Factory — fabryki czołgów.
- Missile Factory — fabryki pocisków rakietowych.
- Shipyard — stocznie.

Cele oznaczone kolorem szarym nie są możliwe do zaatakowania (zostały już wcześniej zniszczone, państwo ich nie posiadało lub nie zostały wykryte przez naszych szpiegów).

Każdy atak na cele wojskowe oddziałuje także na cele cywilne lub inne cele wojskowe (np. podczas ataku na stocznie mogą ginąć jednostki wojskowe oraz ludność cywilna), może to nawet spowodować całkowite wyludnienie kraju.

11. Produkcja — jej wielkość jest uzależniona od ilości ludzi, poziomu energii i wydobycia surowców naturalnych.

Po wyborze i zatwierdzeniu określonego typu produkcji, nie można wycofać się i podjąć innej produkcji (ludzie, energia i surowce będą zajęte, aż do momentu jej zakończenia). Najdłużej trwa szkolenie szpiegów, najszybciej — tworzenie jednostek piechoty (tak szybko, że mogą być one utworzone zanim siły przeciwnika, które przeprowadziły inwazję na dany kraj, przejmą w nim władzę).

12. Przemieszczanie jednostek morskich — działania podobne jak w przypadku przemieszczania sił lądowych (można przemieścić je na akwen sąsiadujący z tym, na którym się aktualnie znajdują). Siły morskie są konieczne do przeprowadzania inwazji na kraje znajdujące się po drugiej stronie oceanu (wystarczą minimalne siły, np. jeden okręt).

siły, a posiada dużą liczbę mieszkańców (wymienione wcześniej państwa oraz np. Japonia), należy rozpocząć tworzenie możliwie wielu oddziałów piechoty — nowe, znaczne siły oraz prawdopodobna w takim przypadku klęska głodu — wystarczą do obrony. Oddziały piechoty można tworzyć w kilku "rzutach", np. zatwierdzić budowę 15 jednostek, a po chwili, ponownie utworzyć taką samą liczbę.

Powyższe uwagi odnoszą się do gry przy szybkości przeciwnika 10. Całkiem inna sytuacja powstaje przy wyborze szybkości 20 — raczej nie polecam tego rozwiązania, można nabawić się bólu głowy i lekkiego oczopląsu — sytuacja zmienia się w mgnieniu oka.

Jacek Ilczuk



FINAL CONFLICT

Impressions 1991
Strategiczna
Amiga, Atari ST

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 70% |
| Dźwięk | | 50% |
| Grywalność | | 75% |
| Pomysł | | 65% |
| Ogółem | | 75% |

Jazda samochodem dla wielu z nas jest fascynującym przeżyciem. Niestety, nie każdy może brać udział w prawdziwych rajdach samochodowych, ale najnowszy

sztem zmniejszenia atrakcyjności programu.

Przejdźmy teraz do samej gry. Po uruchomieniu, na ekranie nie ukazuje się wspaniałe opar-

OPTIONS — ustalenia, dotyczące samej jazdy samochodem: np. włączenie automatycznej skrzyni biegów, hamulców, zabranie ze sobą pilota itp.

DISK — operacje dyskowe, można używać wyłącznie po zakończeniu każdego odcinka rajdu.

SETUP — wgląd i wprowadzanie zmian w kartach personalnych kierowców.

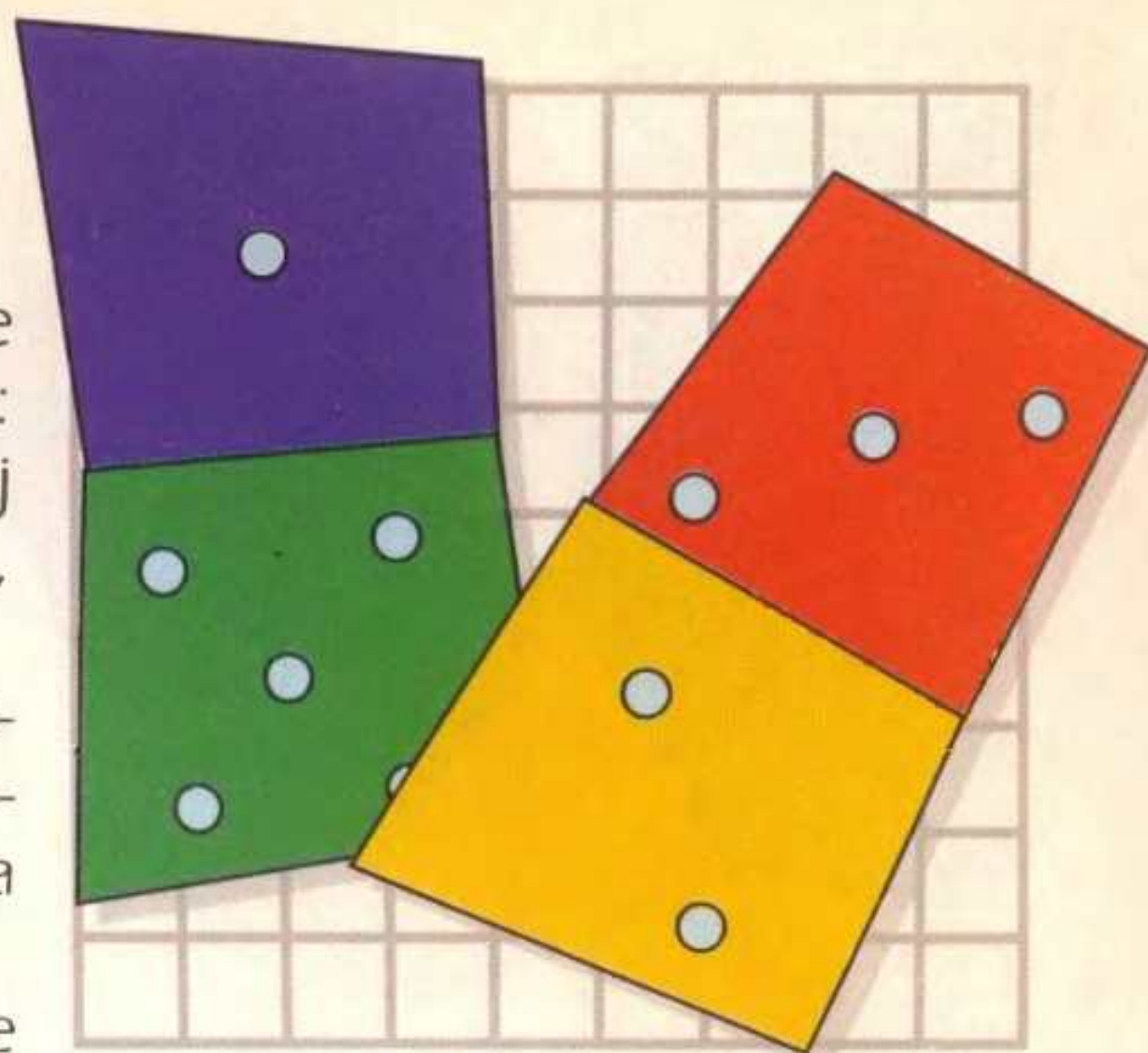
PRACTICE — jazda próbna.

RESULTS — wyniki kierowców.

NEW RALLY — rozpoczęcie nowego rajdu.

Po odpowiednim ustawieniu konfiguracji, możemy przejść do dalszej części gry wybierając

NEW RALLY lub RALLY. Na ekranie ukaże się mapa świata, na której wybieramy państwo — miejsce akcji. Następnie zostanie dokładnie przedstawiony jeden z etapów rajdu. Dalej zobaczymy wycinek z kolejnego etapu wyścigu wraz z zaznaczeniem miejsc postoju. Po akcep-



produkt firmy Europress Software całkiem dobrze je symuluje.

Efekty graficzne w Rac Rally w bardzo dużym stopniu odzwierciedlają naturalne warunki jazdy. Fakt ten spowodował jednak znaczne zwiększenie wymagań sprzętowych programu. Może to przykra prawda, ale nawet PC 386 DX jest za słaby, aby w pełni zadowolić wyrafinowanego gracza. Autorzy gry pomyśleli jednak i o słabszych maszynach, można więc zmieniać jakość grafiki wyświetlanej na ekranie, niestety ko-

cowane Intro. Szczerze mówiąc, potrafi zaszokować niejednego gracza. Zawiera miłe dla oka skanowane animacje z rajdu, co stanowi dobrą zachętę do gry. Po chwili ujrzymy Menu Główne, z następującymi opcjami: RALLY — rozpoczęcie lub kontynuacja rajdu.

CONTROLS — zmiana urządzenia sterowania (joystick, klawiatura), można tu wybrać odpowiadającą nam kartę muzyczną (Sound Blaster, Adlib, Disney Sound).



NETWORK Q



RALLY

R A C R A L L Y

tacji, poznamy dokładny zarys trasy oraz jej długość. Z lewej strony ekranu mamy zdjęcie trasy oraz warunki pogodowe aktualnie panujące na tym terenie np. słońce, śnieg itp. Możemy teraz wybrać rodzaj opon (TY-



RES). Na pewno warto wiedzieć, w które opony należy wyposażać nasz samochód na wybranym terenie.

TARMAC — opony na suchą nawierzchnię.

WET TARMAC — na mokrą nawierzchnię.

MUD FOREST — na błotniste podłoże.

SNOW — na śnieg i lód.

Następnie rozpoczynamy kolejny etap rajdu (DRIVE TO NEXT STAGE) lub dokonujemy naprawy samochodu (SERVICE CAR). W przypadku tej ostatniej opcji, na ekranie po lewej stronie ukażą się uszkodzone części (ich wytrzymałość podana jest w procen-

tach). Pozycja zaznaczona "ptaszkiem" będzie naprawiona lub wymieniona na nową. Jednak nie zawsze możemy dokonać wszystkich koniecznych napraw, ponieważ mamy na to ograniczoną ilość czasu. Jesteśmy więc zmuszeni do wybiórczych napraw samochodu.

Opcją REPAIR AND DRIVE TO NEXT STAGE rozpoczynamy kolejny etap rajdu. Po chwili na ekranie ukazuje się wspaniała sceneria miejscowości, przez którą ten etap przebiega. Ujrzymy także wnętrze samochodu.

Krótki opis ekranu gry:

— dolna część — deska rozdzielcza.



— lewa strona deski rozdzielczej — liczniki prędkości, itp.

— obok liczników są dwa zegary, pierwszy z nich wskazuje czas w jakim należy przejechać tę trasę, a drugi — aktualny czas przejazdu.

— centralnie — wycinek mapy oraz nasza lokalizacja.

— dolny prawy róg — kontrolki wskazujące włączenie różnych urządzeń w samochodzie. Kolejność kontrolki od-

powiada poszczególnym klawiszom funkcyjnym, włączającym bądź wyłączającym dane urządzenie.

— nad kontrolkami ukazują się komunikaty naszego pilota.

— prawa górna część — co pewien czas pojawia się tu tablica z czasem kontrolnym.

Warunki jazdy są często bardzo trudne. Możemy natrafić na wszelkiego rodzaju "przeszkody" np. kałuże, śliską nawierzchnię, śnieg, deszcz, ciemności. Szczególnie efektowna jest jazda w nocy. Poza tym, na wytrwałych kierowców czeka jeszcze wiele niespodzianek, ponieważ rajd może trwać nawet kilkanaście godzin!

Parę słów o instalacji gry — cztery dyskiety HD 3,5" "zamieniamy" na około 5 MB dysku twardego. Minimum pamięci RAM to 4 MB. Poza tym przydała-

by się jeszcze porządna karta muzyczna. Według mnie Rac Rally jest jedną z najlepszych gier symulujących jazdę samochodem. Wspaniała grafika i dobra muzyka, to główne zalety programu. Szerokiej drogi!

Marcin Zapora

RAC RALLY

Europress 1993
Symulacyjna
IBM PC

| | | |
|-----------|--|-----|
| Grafika | | 95% |
| Dźwięk | | 85% |
| Grywaność | | 85% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 95% |

TOYOTA CELICA TURBO 4WD

Silnik 1988 cm³
4 cylindry
Turbo 16 valve DOHC
Moc 299 KM Skrzynia 6-biegowa
Opony Michelin



FORD ESCORT RS COSWORTH

Silnik 2000 cm³
4 cylindry
Turbo 16 valve
Moc 300 KM
Skrzynia 7-biegowa
Opony Michelin



LANCIA MF INTEGRALE

Silnik 2000 cm³
4 cylindry
Turbo 16 valve
Moc 300 KM
Skrzynia 6-biegowa
Opony Pirelli



MITSUBISHI EVOLUTION

Silnik 2000 cm³
4 cylindry
Turbo 16 valve
Moc 299 KM
Skrzynia 6-biegowa
Opony Yokohama



SUBARU IMPRESSA

Silnik 2000 cm³
4 cylindry
Turbo 16 valve
Moc 300 KM
Skrzynia 6-biegowa
Opony Michelin

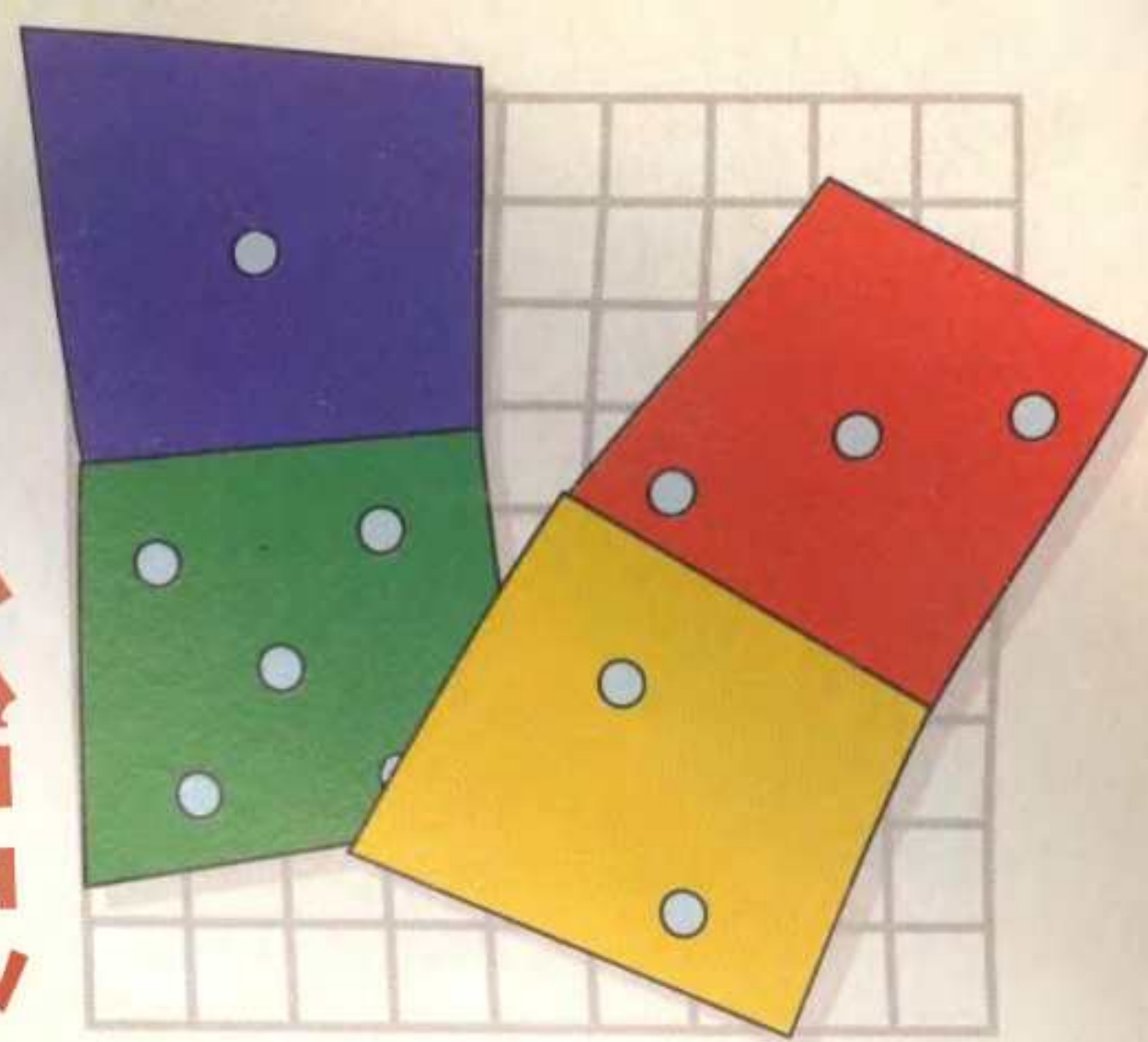


Klawisze sterujące

- F1 — Wł/Wył widoku liczników
- F2 — Wł/Wył automatycznej skrzyni biegów
- F3 — Wł/Wył automatycznych hamulców
- F4 — Wł/Wył nierozbijalności
- F5 — Wł/Wył komunikatów pilota
- F6 — Wł/Wył rozmowy pilota
- F7 — Wł/Wył lusterka
- F8 — Dokładność grafiki drogi
- F9 — Dokładność grafiki tła
- F11 — Wł/Wył dźwięku
- F12 — Wł/Wył warunków atmosferycznych
- CTRL + ESC — Wyjście
- A — Przyspieszenie
- Z — Hamulce
- < — Skręt w lewo
- > — Skręt w prawo
- Space Bar — zmiana biegów

THE KILLING CLOUD

SAN FRANCISCO, ROK 1997. NAD MIASTEM ZAWISŁA TRUJĄCA CHMURA. TYLKO NAJWYŻSZE BUDYNKI MAJĄ DOSTĘP DO POWIETRZA WOLNEGO OD TOKSYCZNYCH OPARÓW I DO ŚWIATŁA SŁONECZNEGO. PO ULICACH MOŻNA PORUSZAĆ SIĘ TYLKO POJAZDAMI, ALBO W SPECJALNYCH STROJACH, CHRONIĄCYCH PRZED TRUJĄCĄ ATMOSFERĄ.



The Killing Cloud to gra dosyć specyficzna. Jest próbą pokazania pracy policjanta w niedalekiej przyszłości (jak to sobie wyobrażają twórcy gry).

Grający wciela się w postać policjanta. Dostaje konkretne zadanie do wykonania (Assignment). Zadań jest 10, nie można zapisać stanu gry. Po pomyślnym zakończeniu misji otrzymuje się kod pozwalający wybrać kolejne zadanie. Akcje łączą się w całość — sukces w pierwszej (zdobyte informacje) pozwala przeprowadzić następną, itd.

Dostępne zadania:

1. Trzy roboty.

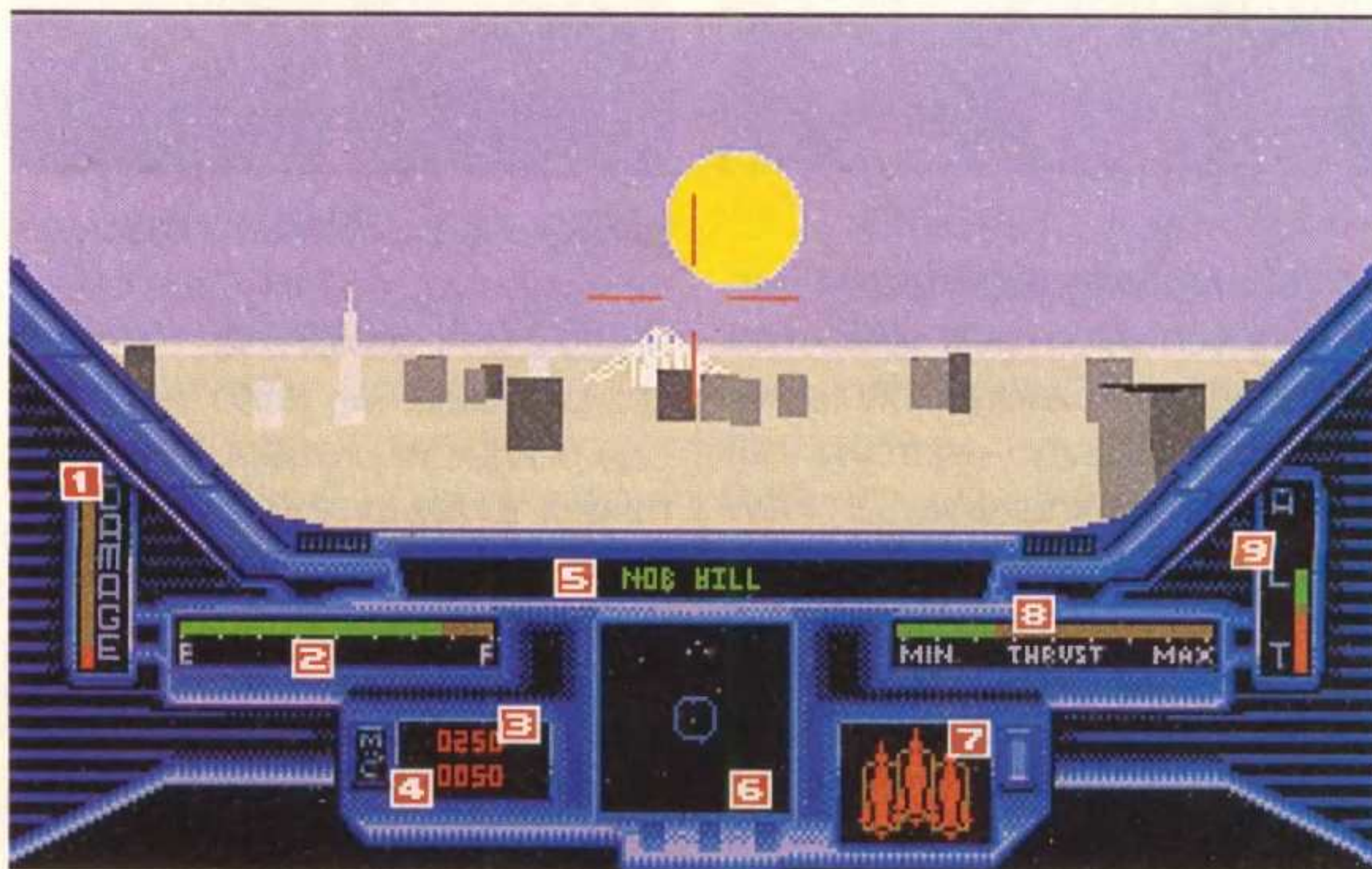
Należy schwytać trzy roboty należące do "Czarnych Aniołów" i dostarczyć je do komisariatu. Wiadomo, że dwa są uszkodzone, jednak jeden z nich posiada informacje istotne dla dalszego śledztwa. Roboty powinny przebywać w dzielnicach Chinatown i Nob Hill.

Karabin maszynowy może uszkodzić robota, działko wyrządzi mu nieodwracalne szkody. Dlatego należy użyć rakiet z siecią (NET), które powinny zatrzymać go szybko i bezpiecznie.

2. Steven Grenco.

Pamięć schwytanego robota zawierała interesujące informacje. Między innymi udało się uzyskać wiadomość, że Steven Grenco alias Attila przebywa obecnie w okolicy. Wiadomo o nim, że jest od niedawna członkiem "Czarnych Aniołów". Choć sam niewiele znaczy, posiada jednak pewne powiązania z wyższymi rangą gangsterami. Należy schwytać Grenco i odstawić (żywego!) do komisariatu w celu przeprowadzenia przesłuchania.

JEDNAK TO NIE CHMURA JEST NAJWIĘKSZYM PROBLEM MIESZKAŃCÓW MIASTA. WE FRISCO DZIAŁA GANG "CZARNYCH ANIOŁÓW". POWOLI I METODYCZNIE PRZEJMUJE WŁADZĘ NAD MIASTEM. TYLKO SZYBKIE I ZDECYDOWANE DZIAŁANIA SFPD (SAN FRANCISCO POLICE DEPARTMENT) MOGĄ POŁOŻYĆ KRES ZAGROŻENIU I DOPROWADZIĆ DO "OCZYSZCZENIA ATMOSFERY" MIASTA, NIE TYLKO Z GROŹNYCH PRZESTĘPCÓW, ALE TAKŻE Z TRUJĄCEJ CHMURY.



3. Henri Leclerc.

Przesłuchanie Grenco przyniosło doskonałe efekty — udzielił kilku ważnych informacji. Niejaki Henri Leclerc alias Fritz jest zamieszany w kradzież hoverbike'ów (pojazd występujący w grze, coś jakby poduszkowiec połączony z

samolotem). Niestety, poza tym nic nie wiadomo. Dlatego trzeba zadać kilka pytań panu Leclerc. Ostatnio widziano go w Chinatown. Należy go aresztować i przesłuchać. Leclerc jest niebezpieczny, prawdopodobnie uzbrojony.



4. Eugene Cody.

Gang "Czarnych Aniołów" przygotowuje atak na Station House 3 (komisariat w Chinatown). Prawdopodobnie przywódcą ataku będzie Eugene Cody alias The Axeman — aresztować go, zanim komisariat zostanie zniszczony.

5. Rozbrojenie bomby.

Policja otrzymała raport, że gang "Czarnych Aniołów" umieścił ładunek wybuchowy o nieznannej mocy w pobliżu jednego z komisariatów. Eksperci twierdzą, że do chwili wybuchu pozostały tylko dwie minuty. Należy znaleźć bombę, zabrać ją i wyrzucić nad morzem.

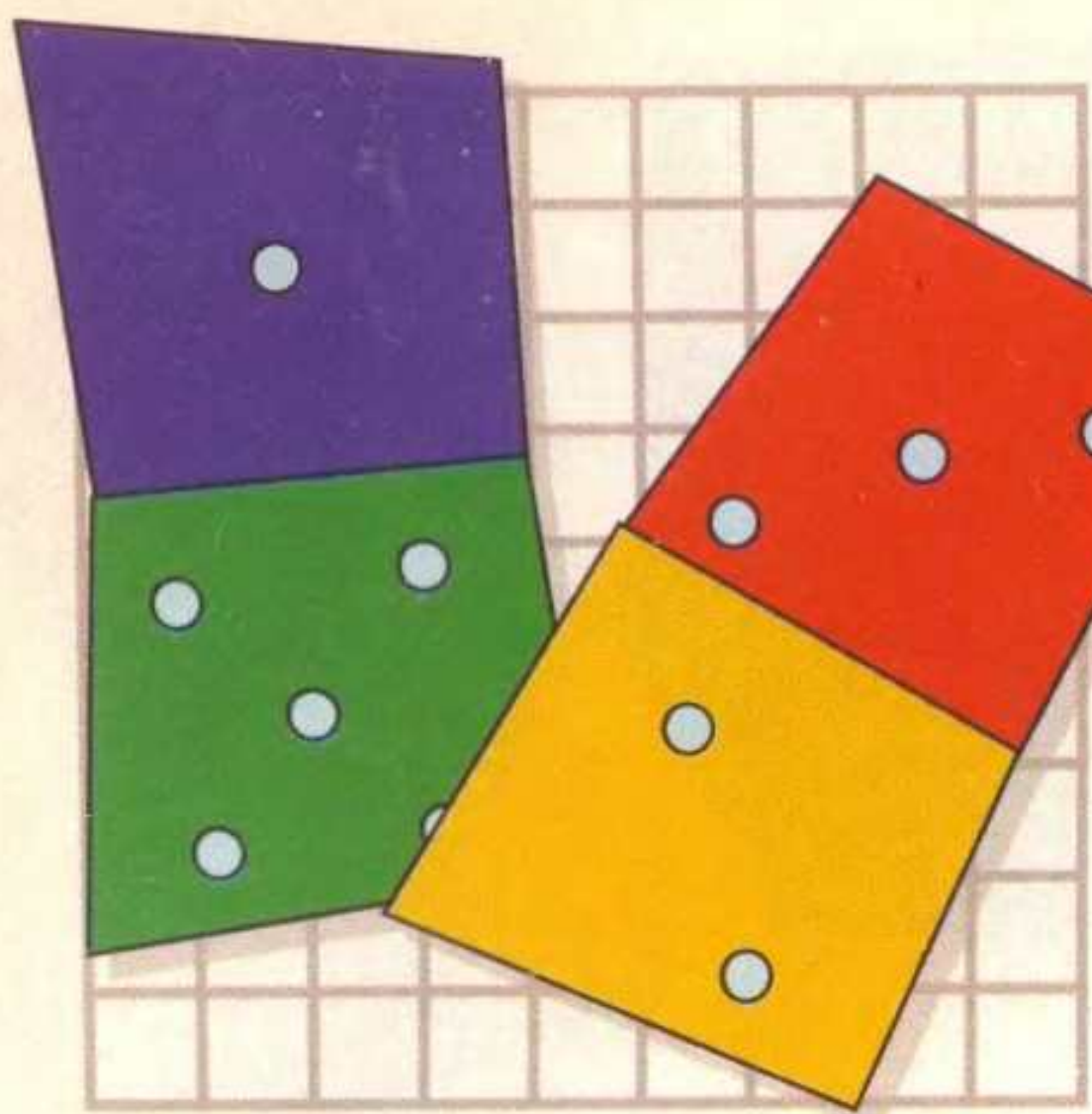
Sterowanie:

[G] — zabranie bomby, gdy stoi się przy niej,

[D] — wyrzucenie bomby w dowolnym momencie.

6. Louis St. Paul.

Eugene Cody dostarczył ciekawych informacji o swoim przyjacielu... Jest to znany maniak religijny, mieniący się duchowym przywódcą "Czarnych Aniołów" — Louis St. Paul alias The Converter. Może on być użytecznym źródłem informacji. Raporty mówią, że ostatnio przebywa w okolicy Grace Cathedral w dzielnicy Nob Hill. Należy aresztować go



Zapasy amunicji w Station House 1 (North Beach) są na wyczerpaniu. Wysłano opancerzoną furgonetkę do komisariatu w Chinatown po uzupełnienie zapasu. Jako osłona towarzyszy jej drugi wóz, w którym znajduje się strzelec wyborowy. Należy zapewnić osłonę powietrzną dla tego konwoju. Wsparciem będzie drugi hoverbike, z komisariatu w Chinatown.

Gang "Czarnych Aniołów" na pewno będzie chciał zniszczyć ten transport. Za wszelką cenę należy zabezpieczyć konwój. Znajdujące się w nim wyposażenie pozwoli na przeprowadzenie kolejnych akcji.

9. Juan Sancho Cortez.



7. Johnny Niagra.

Kolejną osobą, z którą należy porozmawiać, jest Johnny Niagra alias The Fall Guy (znany także jako The Barrel). Jest prawdopodobnie sekretarzem gangu "Czarnych Aniołów" i jedną z nielicznych osób, które wiedzą gdzie przebywają przywódcy tej organizacji — The Trinity. Jego ochrona jest niebezpieczna, należą do niej doskonali piloci.

Niagra znajduje się obecnie w dzielnicy Marina District. Planuje atak dywersyjny na Station House 2 (Russian Hill/Chinatown). Należy odnaleźć budynek, w którym przebywa Niagra i zniszczyć go. Niagra podda się, będzie można go aresztować i przewieźć na przesłuchanie.

8. Eskortą konwoju z zaopatrzeniem.



Johnny Niagra dostarczył wielu cennych informacji. Wiadomo, że gangiem "Czarnych Aniołów" rządzi The Trinity — trójka największych kryminalistów San Francisco. Mają oni bazę w starym więzieniu na wyspie Alcatraz. Należy powstrzymać ich działalność, zanim zniszczą SFPD.

Juan Sancho Cortez alias The Killer (znany także pod pseudonimem Mad Dog) zdobył dysk z SFPD, zawierający informacje o systemach bezpieczeństwa wszystkich komisariatów z terenu SF. Jeżeli informacje, znajdujące się na tym dysku, dostaną się w ręce przywódców organizacji (na Alcatraz) będzie to równoznaczne z całkowitą klęską SFPD.

Należy natychmiast zatrzymać Corteza. Ponieważ jest on jednym z członków The Trinity, posiada bardzo niebezpieczną obstawę.

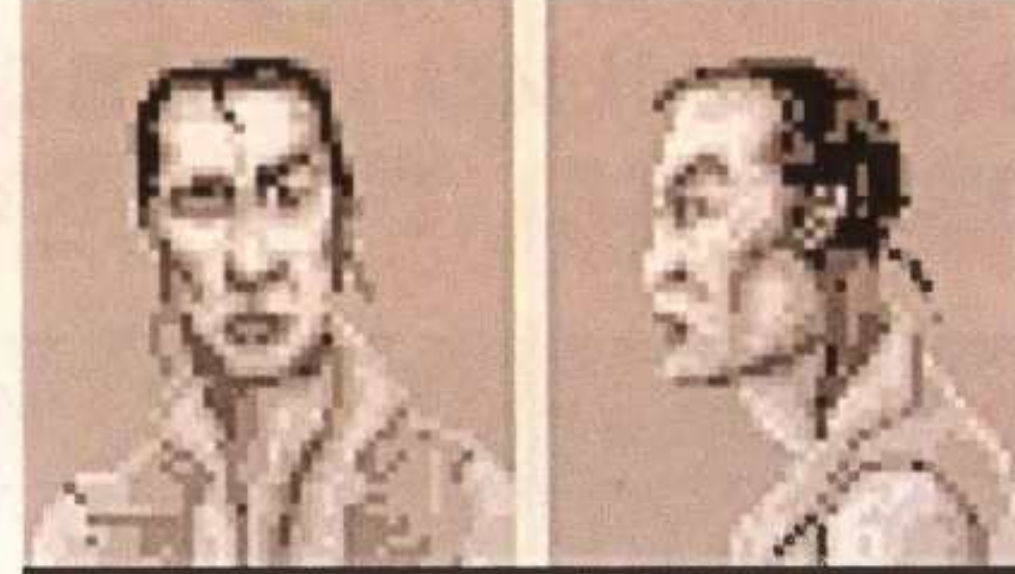
10. Akcja na wyspie Alcatraz.

Zeznania Corteza wyjaśniły wiele spraw. Pozostali dwaj przywódcy gangu są braćmi. Jednym z nich jest Mario Funicello



Peterson, alias Slime Ball. Drugi, najwyższy szef organizacji, to Harold Spinkmaier Peterson alias Gut (także The Whale i Dustbin). Poszukiwany jest za 17 morderstw, choć jego "dorobek" jest na pewno znacznie bardziej imponujący. Wróg publiczny numer 1 (do spółki z bratem).

Ostatnia misja jest całkowicie odmienna od poprzednich. Zna na już lokalizację bazy "Czarnych Aniołów" na wyspie Alca-



traz. Gang posiada tam maszynę wytwarzającą toksyczne opary. Przyczyna powstania trującej chmury stała się jasna — miała ona pomóc w przejściu władzy w mieście przez przestępczą organizację. Należy zniszczyć bazę gangu na tej wyspie. Posłuży do tego ładunek wybuchowy o wielkiej sile rażenia, wyposażony w zapalnik czasowy.

Sterowanie bombą — jak w piątej misji. Ponadto — klawisz [A] — uzbrojenie bomby (do wybuchu pozostanie około 2 minuty).

Uwaga! W ostatnich dwóch misjach niektóre pojazdy są niewidoczne na radarze.

Przed podjęciem akcji należy skorzystać z kartoteki danych policyjnych (Crime File) oraz zapoznać się z punktami orientacyjnymi i wyglądem pojazdów oraz wyposażenia, z jakimi można mieć do czynienia (City Info).

Uzyskane w ten sposób informacje umożliwiają zaplanowanie dalszych kroków — umieszczenie części wyposażenia (którego nie można zabrać bezpośrednio z komisariatu) w dzielnicy (lub dzielnicach), w których będzie przeprowadzona akcja (Back Up). Do dodatkowego wyposażenia należą:

1. Specjalne rakiety z siecią, służące do schwytania przestępcy (NET: Net Missile). Należy umieszczać je na głównych

ulicach, daleko od "pola walki" (wyjątkiem jest zadanie 1). Pierwszą czynnością podczas wykonywania zadania jest uzbrojenie pojazdu w te rakiety.

2. Zdalnie sterowane transportery, które przewożą przestępców na przesłuchanie (PUP: Pick-Up-Pod). Należy wybierać miejsce ich parkowania w krótkich uliczkach, odchodzących od głównych arterii komunikacyjnych. W innym wypadku mogą zostać zniszczone przez gang "Czarnych Aniołów". Wskazana jest lokalizacja ich w dzielnicy, w której planuje się aresztowanie przestępców.



Po rozmieszczeniu sprzętu można skompletować wyposażenie (Armoury). Dobór wyposażenia nie jest uzależniony od dostępnych funduszy, tylko od możliwości udźwigu hoverbike'a (maksymalnie 350 funtów).

Mimo, że (najczęściej) należy schwycić tylko jedną osobę warto zabrać przynajmniej trzy rakiety

TABELA NIEZBĘDNEGO WYPOSAŻENIA

Zadanie NET PUP MG/C LSS RFT

| | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|
| 1 | + | + | - | + | + |
| 2 | + | + | + | + | - |
| 3 | + | + | + | + | - |
| 4 | + | + | + | + | - |
| 5 | - | - | - | + | - |
| 6 | + | + | + | + | - |
| 7 | + | + | + | + | - |
| 8 | - | - | + | - | + |
| 9 | + | + | + | + | + |
| 10 | - | - | + | + | + |

Użyte skróty:

MG/C — Machine Gun/Cannon

LSS — Life Support Suit

RFT — Reserve Fuel Tank



NET. Ilość PUP konieczna w trakcie wykonywania zadania zależy od liczby osób, które należy aresztować, jednak lepiej mieć zapasowe transportery. Wybór między karabinem maszynowym, a działkiem zależy wyłącznie od preferencji grającej osoby. Działko ma dużą siłę rażenia, jednak nie jest łatwo trafić przeciwnika. Karabin maszynowy, choć nie uszkadza zbyt wielu wrogich pojazdów, jest dosyć skuteczny, ponieważ dzięki swojej szybkostrzelności znacznie zwiększa prawdopodobieństwo trafienia.

Po wyborze wyposażenia rozpoczyna się zręcznościowa faza gry. Przypomina to pod pewnymi względami symulację — lot "poja-

2. Poziom paliwa — po wylądowaniu na dachu komisariatu można uzupełnić zapas paliwa — klawisz [W], jego ponowne przyciśnięcie powoduje prze-rwanie tankowania. Ponieważ uzupełnienie paliwa zajmuje trochę czasu, lepiej nie robić tego, gdy w pobliżu znajdują się wrogie pojazdy. Przed rozpoczęciem tankowania, należy wyłączyć silniki.

3. Ilość amunicji do karabinu maszynowego — włączenie broni klawiszem [M].

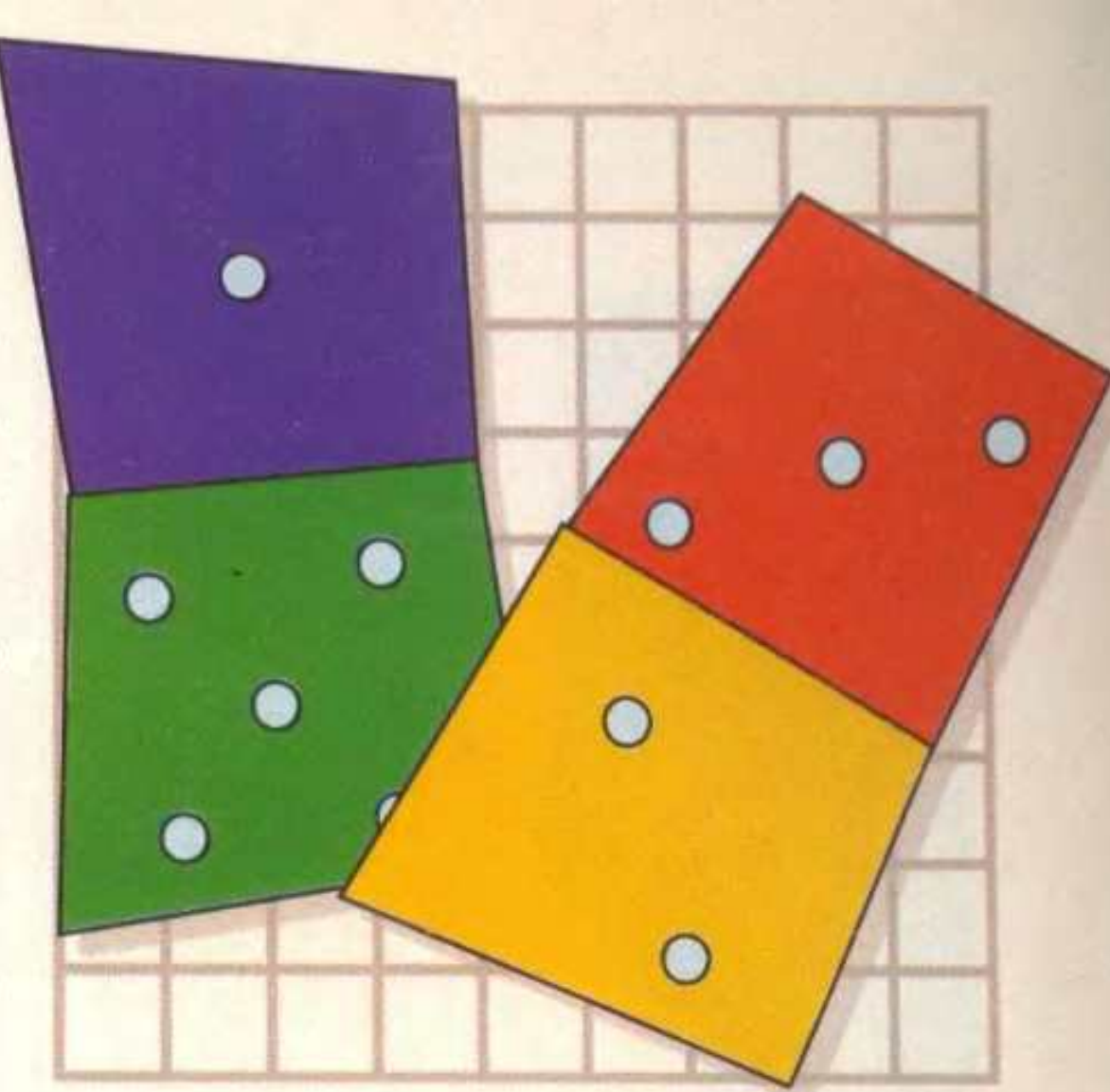
4. Pociski do działka — [C].

5. Okno komunikatów — pojawiają się tutaj informacje o położeniu pojazdu na terenie miasta (dzielnica), imię areszto-

Ponieważ sterowanie może początkowo nastęrczać pewne kłopoty, można w każdym momencie zatrzymać akcję — [P].

Po zebraniu rakiet NET należy udać się do rejonu, w którym znajduje się cel misji. Najczęściej jest to aresztowanie. W większości wypadków pojazd podejrzanego chroniony jest przez obstawę. Przed aresztowaniem trzeba ją pokonać. Po schwytaniu, przy pomocy rakiet NET pojazd przestępcy, należy wylądować w pobliżu, wyłączyć zasilanie i wyjść z pojazdu — [L]. Teraz można aresztować osobnika — [S].

Uwaga! Jeżeli zostanie aresztowana nie ta osoba, która była celem misji, należy szybko wrócić



[F2] — Rear View.

[F3] — Left View.

[F4] — Right View.

[F5] — Tracking View.

[F6] — External View.

Sterowanie położeniem kamery — klawisze [2], [3], [4], [6], [8], [9] z klawiatury numerycznej.



zdem przyszłości".

Po wejściu do hoverbike'a XB500, należy najpierw uruchomić wszystkie systemy — włączyć silniki (klawisz [E]). Po aktywizacji systemu sterowania pojazdem, hoverbike przemieszcza się jako poduszkowiec — [H], można przełączyć go na tryb lotu — [F].

Przy pomocy klawiszy [7], [8], [9], [0] można ustalić dokładność prezentacji grafiki (im większa liczba szczegółów tym mniej płynna animacja). Klawisz [6] umożliwia wyłączenie/włączenie chmury (zadanie 1) — jednak animacja staje się tak powolna, że lepiej tego nie robić.

Tablica rozdzielcza zawiera następujące informacje:

wanej osoby, aktywizacja PUP...

6. Radar — informacja o położeniu: wrogich pojazdów (punkty brązowe i czerwone), wyposażenia (jasny i ciemny niebieski) oraz sterowanego pojazdu (zielony). Punkty zmieniają barwę w zależności od tego, czy obiekt znajduje się nad (kolor jaśniejszy) czy poniżej poziomu lotu hoverbike'a (ciemniejszy). Zmiana skali radaru odbywa się przy pomocy klawiszy [T] i [R].

7. Podwieszone rakiety NET. Należy je zabrać z miejsca, w którym zostały wcześniej umieszczone przelatując tuż nad nimi. Aktywizacja rakiety — [N].

8. Prędkość pojazdu: naprzód — [B] (zielony kolor), wstecz — [V] (czerwony), ostre hamowanie — [Space].

9. Wysokość lotu: nad chmurą (kolor zielony), chmura (brązowy), wysokość gruntu, zabudowania (czerwony).

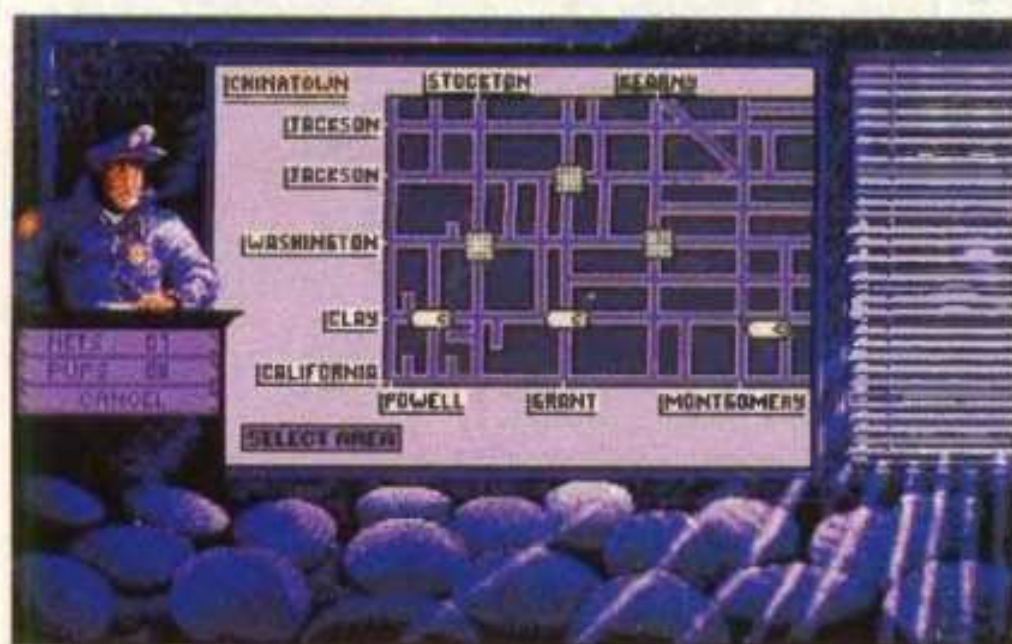
Pojazdem steruje się przy pomocy myszy. Hoverbike jest bardzo zwrotny i szybko reaguje na zmiany prędkości. Prowadzi się go bardzo przyjemnie. Jednak lepiej nie przemieszczać się ze zbyt dużą prędkością, szczególnie podczas lotu tuż nad ziemią.

do hoverbike'a i zniszczyć (najlepiej przy pomocy działka) zatrzymany pojazd.

Po dokonaniu aresztowania zostanie wezwany automatycznie PUP.

Uwaga! W niektórych wypadkach (np. w zadaniu nr 7), niedawni współnicy zatrzymanego chcą zniszczyć PUP, aby nie dopuścić do przesłuchania aresztanta.

Po odprowadzeniu PUP należy wylądować na dachu komisaria-



tu, wyjść z pojazdu i zakończyć zręcznościową fazę gry — [I]. Teraz można rozpocząć przesłuchanie. Zestaw pytań nie jest zbyt urozmaicony, zmieniają się jednak metody przesłuchania (niekiedy bardzo drastyczne). Po wyciśnięciu z aresztanta właściwych informacji, uzyskuje się kod do następnego poziomu.

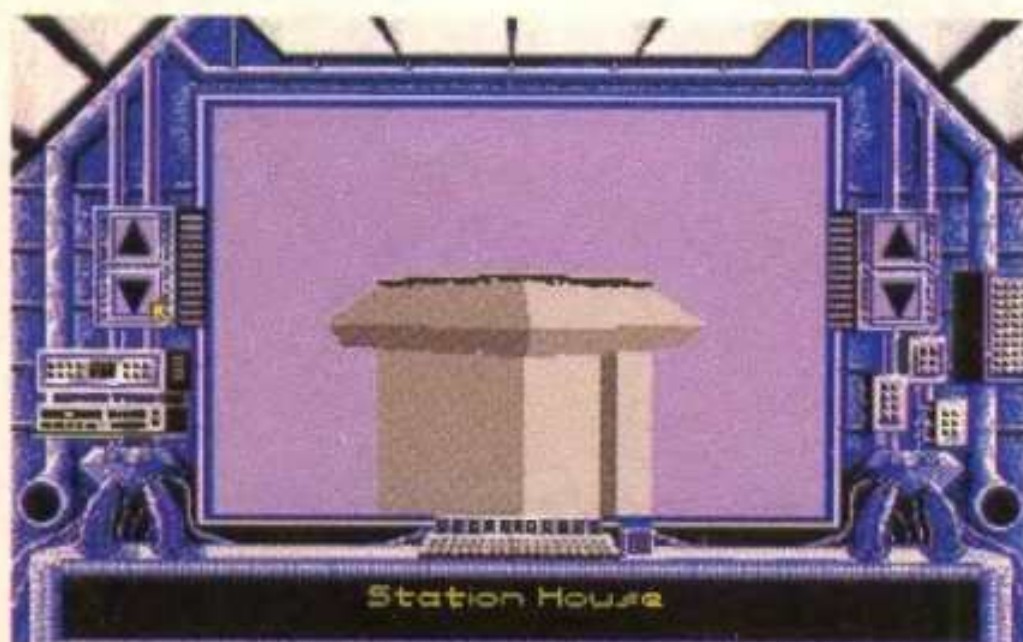
Podczas lotu istnieje możliwość (jak w każdej grze, mającej coś wspólnego z symulatorem) obejrzenia pojazdu z zewnętrznej kamery:

Powrót do ekranu głównego zapewnia klawisz [F1].

The Killing Cloud to gra dobra i ciekawa. Stworzono interesujący scenariusz — kolejne misje łączą się w całość, zadania są skonstruowane logicznie. Do zalet gry należą takie elementy jej "oprawy", jak kartoteka policyjna czy (w szczególności) możliwość przesłuchiwania przestępców — coś, czego brakuje w większości gier zręcznościowych, bo do takich należy jednak zaliczyć The Killing Cloud.

Opis powstał na podstawie wersji gry na komputer Atari ST.

Jacek Ilczuk

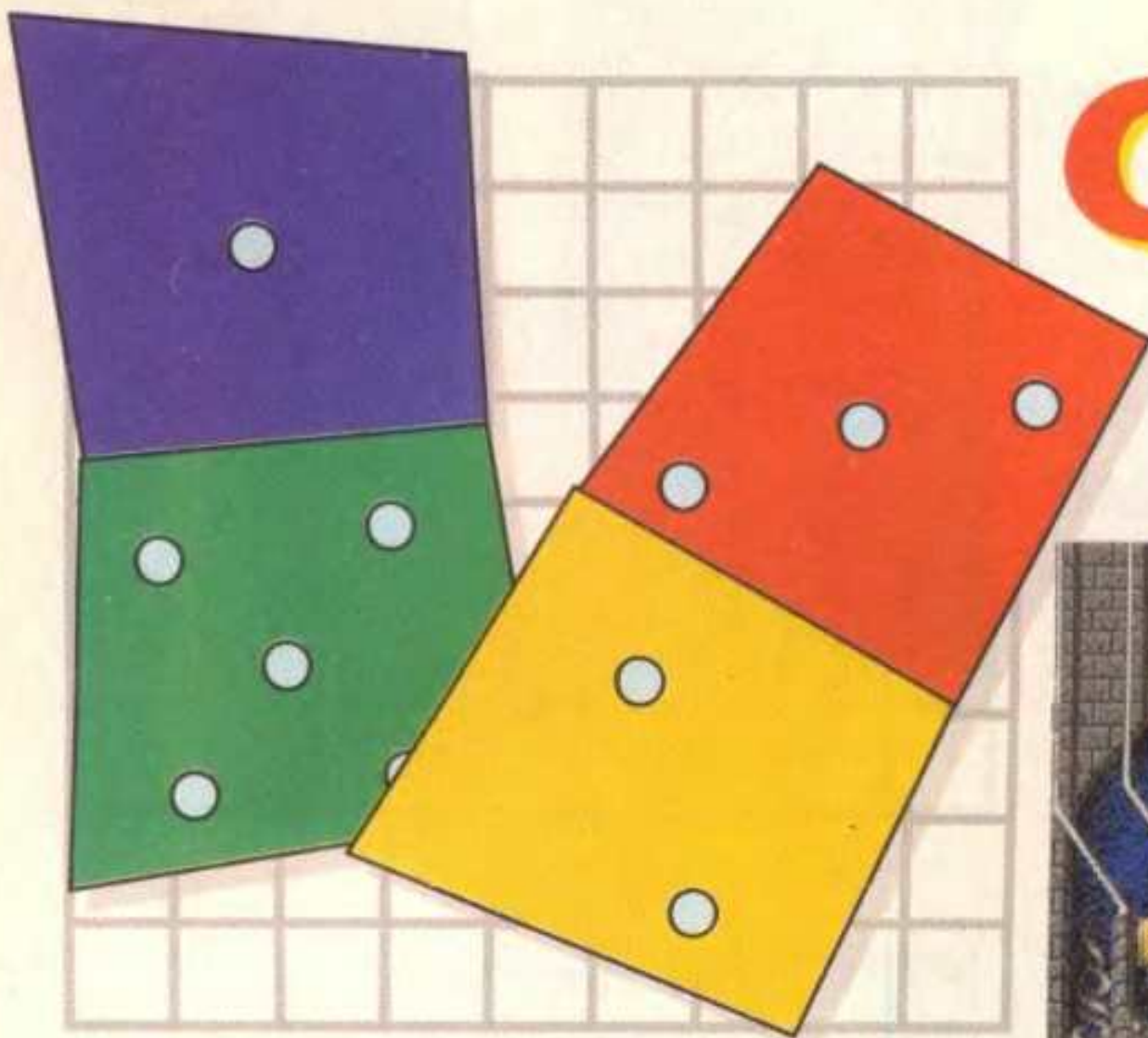


THE KILLING CLOUD

Image Works 1990
Zręcznościowo-Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 90% |
| Dźwięk | | 85% |
| Grywalność | | 90% |
| Pomysł | | 95% |
| Ogółem | | 90% |

ODBIJACZE



Dla miłośników gry w bilard firma Epic Megagames przygotowała atrakcyjną niespodziankę, dwie gry — Silverball i Epic Pinball.

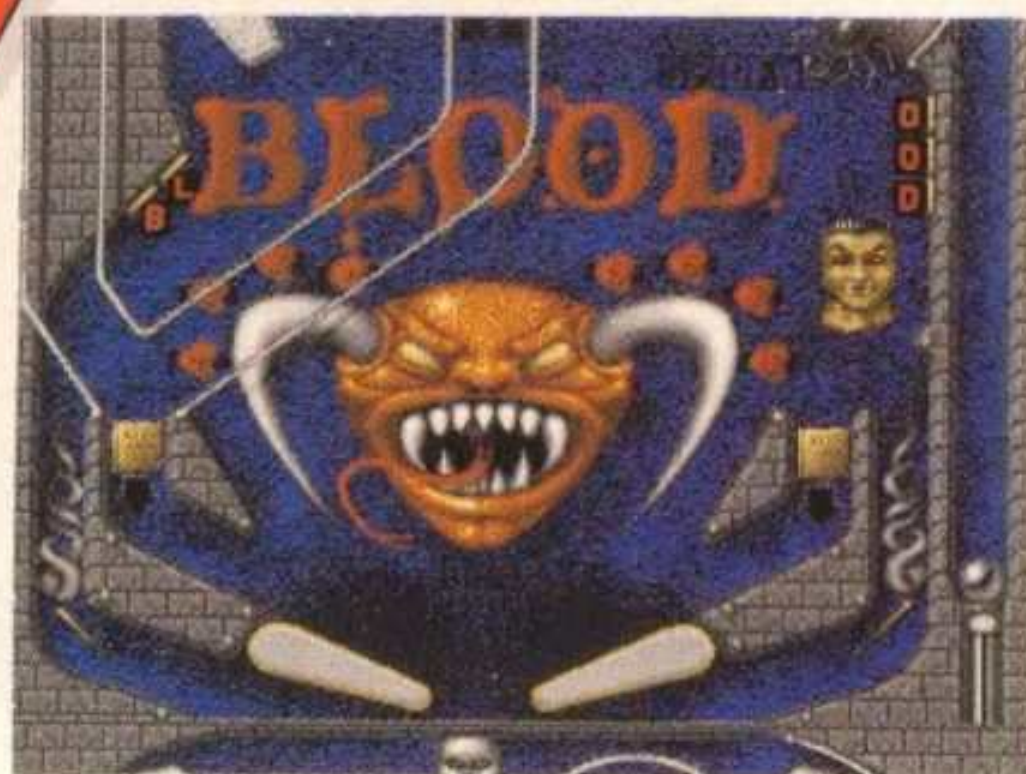


Smoki, duchy, wampiry, słowem pełny horror — to wszystko jest tylko tłem do fantastycznej rozrywki w tej grze. Jest to praktycznie symulator bilardu elektronicznego, w którym każdy znajdzie odpowiedni dla siebie stół.

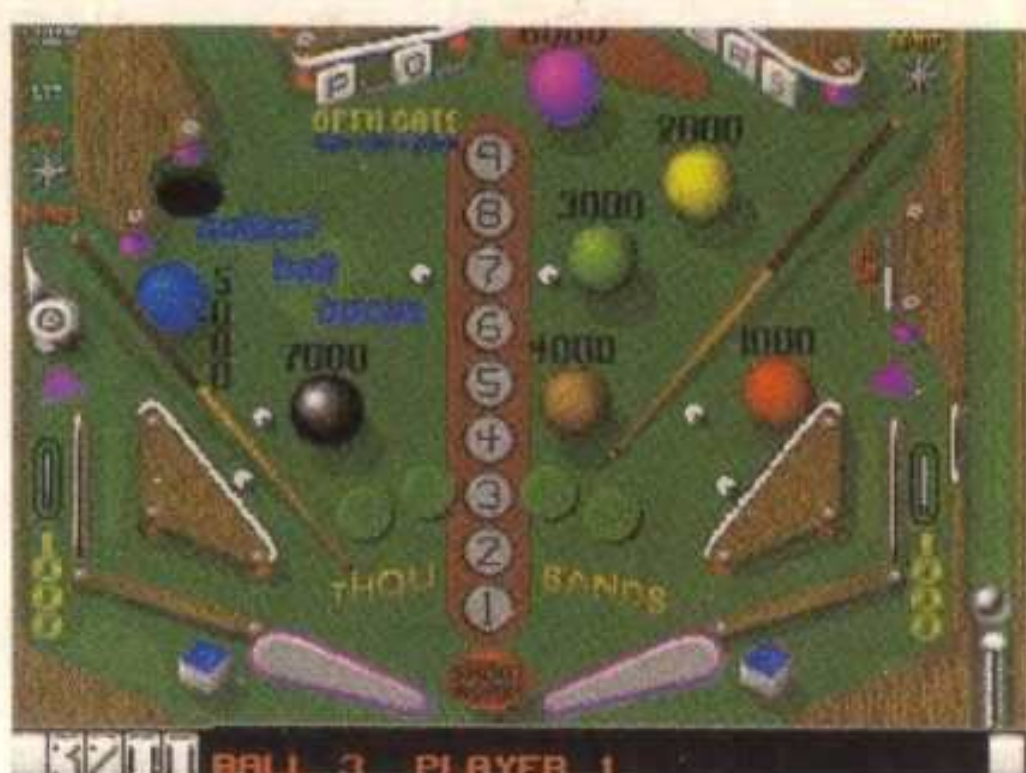
Fantasy — Dla miłośników magii i miecza oraz wielkich wyników.



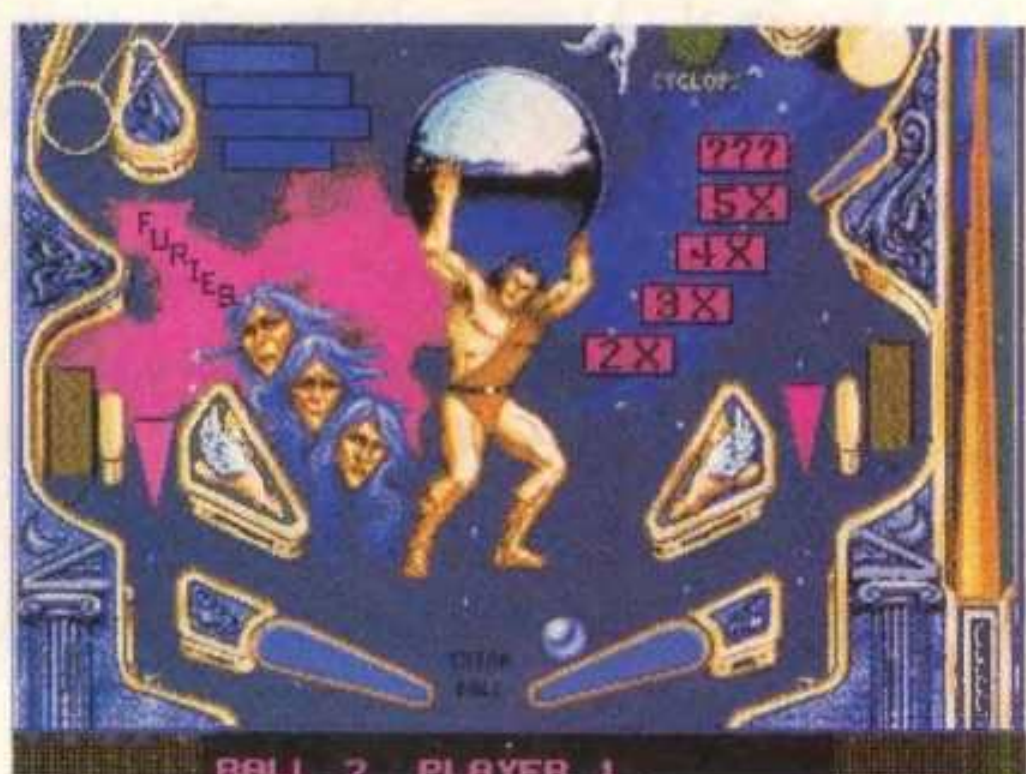
Blood — Duchy, wampiry i inne stwory z pogranicza życia i śmierci.



Snooker Champ — Klasyczny stół, spokojna grafika, bez udziwnień.



Odyssey — Nawet mitologia grecka zainteresowała autorów gry, plansza pełna różnych dziwadeł.



Klawiszologia typowa dla komputerowych flipperów: prawy i lewy Shift — odbijanie kuli, a Space Bar — wybijanie kuli na starcie.

Silverball wyróżnia się oprawą dźwiękową. Przyjemne dla ucha efekty są dostępne jedynie posiadaczom kart muzycznych. Kto ich nie posiada, dużo traci z atmosfery całej gry — klasyczny Speaker aż się zatyka.

Oprawa graficzna jest po prostu fantastyczna. Kiedy instalowałem tę grę, liczyłem na coś więcej niż tylko nowa wersja Tristana, ale rzeczywistość przerosła moje oczekiwania. Cztery wspaniałe stoły i nie wiadomo, który z nich wybrać, bo każdy jest kuszący. Godzina leciała za godziną, a ja nadal grałem...

Niewygodne jest zbyt małe pole do wpisywania się na listę najlepszych, tylko 3 znaki. Innych "wad" programu nie znalazłem.

Silverball nie posiada wygórowanych wymagań sprzętowych. Wystarczy 386 SX, karta VGA oraz ok. 2 MB na twardzieli i 544 kB pamięci konwencjonalnej. Program instalacyjny jest prosty w obsłudze, pakiet zawiera także plik HelpMe.Exe z dodatkowymi, przydatnymi informacjami.



Nie ostygłem jeszcze z emocji rozgrywania Silverball, a tu już następny produkt firmy Epic Megagames na rynku. Tym razem najciekawszym tłem dla elektronicznej rozrywki nie są krajobrazy z duchami i z wampirami, lecz tropikalna dżungla, mieszkańcy oceanu i trochę tajemnicza plansza — Enigma. W całej grze możemy wybrać jeden stół z czterech możliwych.

Magic — Przeznaczony raczej dla cierpliwych graczy, bardzo trudno trafić w cokolwiek, nie wspominając o kontrolowaniu poruszania się kuli.



Jungle — Do stołu dodano niespodziankę: trafienie kulą w klocek (u góry) i szybkie wpisanie słowa Frog — gwarantuje wysoki bonus!



Sea — Małe przypomnienie filmu "Szczęki".

Enigma — Wspaniały stół, którego nigdzie więcej nie zobaczysz. Bardzo ładnie wykonany i wymagający dłuższego treningu. Ten stół podoba mi się najbardziej.



Grafika nie jest tak dopracowana w każdym szczególe jak w Silverball, lecz także bardzo dobra. Muzyka nie najlepsza i tylko dla posiadaczy kart dźwiękowych. Efekty z Pecetowego głośniczka — lepiej nie mówić.

Typowa obsługa gry — wybijanie kuli klawiszem Space Bar (ten najdłuższy), a odbijanie — lewy i prawy Shift.

Epic Pinball zajmuje 2,3 MB na twardym i wymaga 577 kB pamięci konwencjonalnej, a 386 SX całkowicie wystarczy.

Jacek Kasak

SILVERBALL

Epic Megagames 1993
Zręcznościowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 95% |
| Dźwięk | | 90% |
| Grywalność | | 95% |
| Pomysł | | 80% |
| Ogółem | | 95% |

EPIC PINBALL

Epic Megagames 1993
Zręcznościowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 75% |
| Dźwięk | | 65% |
| Grywalność | | 85% |
| Pomysł | | 70% |
| Ogółem | | 75% |

BATTLE COMMAND

W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI TRWA WOJNA POMIĘDZY DWOMA DOMINUJĄCYMI RASAMI TEGO ŚWIATA — PÓŁNOC WALCZY Z POŁUDNIEM. PONIEWAŻ OBIE STRONY DYSPONUJĄ DOSKONAŁĄ BRONIĄ DEFENSYWNĄ, BEZPOŚREDNI ATAK STAŁ SIĘ NIEMOŻLIWY. JEDYNYM SPOSOBEM WALKI, MAJĄCYM SZANSE POWODZENIA, JEST AKCJA MAŁEJ ELITARNEJ JEDNOSTKI W STWORZONYCH W TYM CELU SPECJALNYCH WOZACH BOJOWYCH. TAKIM WŁAŚNIE WOZEM BOJOWYM JEST MAULER ASSAULT TANK. ZOSTAŁ SKONSTRUOWANY PRZEZ NAJLEPSZYCH SPECJALISTÓW PÓŁNOCY. POSIADA DOSKONAŁE OPANCERZENIE I NOWOCZESNE UZBROJENIE. NA TYŁY WROGA PRZENOSZONY JEST PRZEZ "NIEWIDZIALNY" ŚMIGŁOWIEC TRANSPORTOWY.

Grę rozpoczynamy od wyboru misji; każda z nich to samotny pojedynek z wieloma wrogimi pojazdami — nie tylko naziemnymi, ale także powietrznymi.

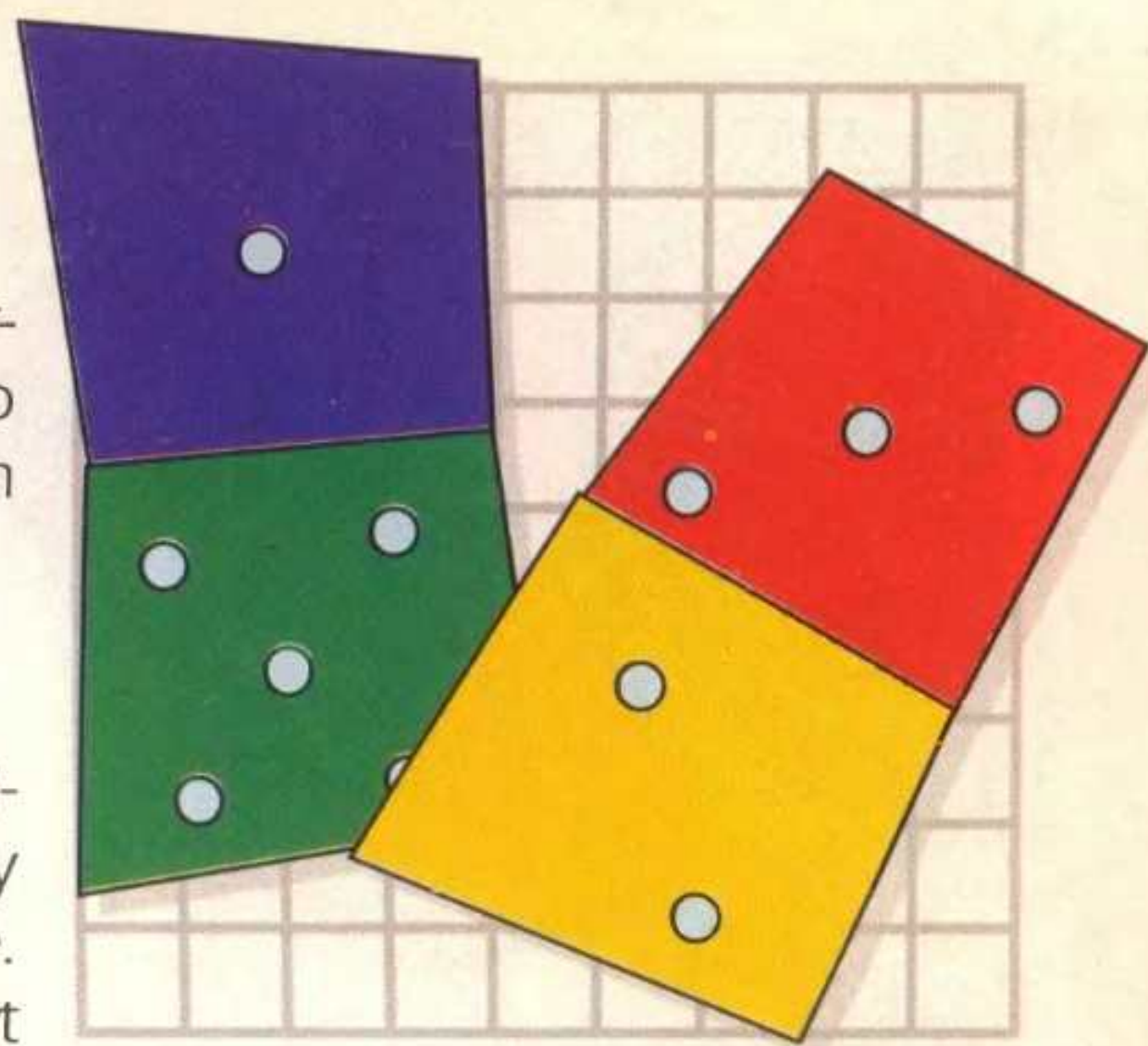
Po wybraniu misji bojowej należy przeczytać rozkazy (Text). Można także zapoznać się z miejscem zrzutu i punktem, w którym śmigłowiec zabierze Maulera

oraz (najczęściej) uzyskać informacje o położeniu obiektu (lub kilku obiektów) będącego celem akcji (Map).

Mamy do wyboru 15 misji:

- * Starter Mission — należy zniszczyć skład paliwa znajdujący się na północnym wschodzie. Jest to pierwsza, niezbyt skomplikowana i mało niebezpieczna misja. Należy ją traktować jako poligon doświadczalny dla późniejszych akcji.
- * Hideout — odszukać i zniszczyć ukrytą bazę wojskową.

- * Destruction — zniszczyć trzy, oznaczone na mapie, rejony przemysłowe.
- * Missile Battery — zbliżyć się do baterii pocisków rakietowych.



OBSŁUGA KŁAWISZY FUNKCYJNYCH



- [F1] — powrót na ekran główny. Tutaj klawisz [Return] pozwala na zmianę trybu pracy manipulatora:
 - 1) sterowanie Maulerem,
 - 2) Panel kontrolny pojazdu, np. włączanie/wyłączanie modułów obserwacyjnych.
- [F2] — powiększenie obrazu, jaki przekazuje lornetka.
- [F3] i [F4] — widok z zewnątrz czołgu. Do zmiany położenia kamery służą klawisze [2], [4], [5], [6], [8] z klawiatury numerycznej.
- [F5] — mapa terenu akcji, dostępne są tutaj następujące informacje i możliwości:
 - A — godzina, istotna informacja, jak daleko jest jeszcze do zmroku,
 - B i C — położenie Maulera, współrzędne X i Y,
 - D — możliwość ponownego przejrzania treści rozkazów, dotyczących tej misji,
 - E — powrót do mapy,
 - F — miejsce zrzutu czołgu, rozpoczęcie akcji,
 - G — aktualna pozycja,
 - H — cel misji (może nie być oznaczony na mapie, w takim wypadku trzeba go odszukać przy pomocy dostępnych urządzeń),
 - I — miejsce, z którego śmigłowiec transportowy zabierze czołg po skończonej akcji,
 - J — okno komunikatów (podczas przeglądania mapy akcja nie zostaje przerwana, wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym).
- [F6] — ekran uszkodzeń — informacje o:
 - ogólnym stanie czołgu (Damage),
 - uszkodzenia modułów obserwacyjnych (Equipment),
 - broni (Weapons),
 - silniku (Engine),
 - radarze (Radar).
- [F10] — pauza.

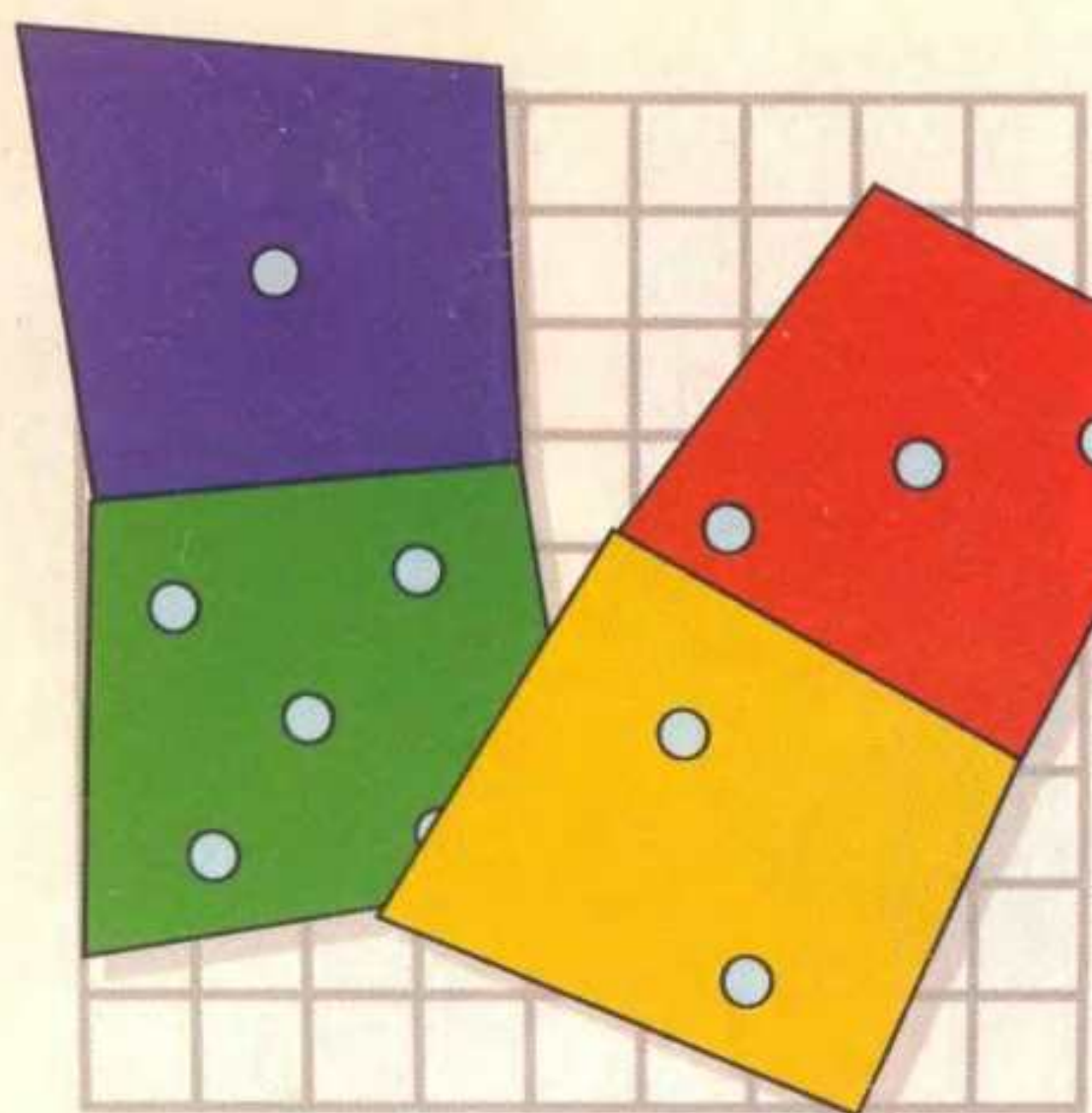
MAGAZYN MODUŁÓW BOJOWYCH



1. — nazwa elementu wyposażenia,
2. — dane, informacja o wadze, ilości pocisków/rakiet wchodzących w skład modułu,
3. — wygląd elementu wyposażenia,
4. — wykaz zainstalowanych modułów,
5. — przejście do następnego elementu wyposażenia,
6. — ciężar całkowity wybranych modułów oraz maksymalna ładowność Maulera,
7. — rozpoczęcie misji.

Dostępne wyposażenie nie jest zbyt urozmaicone:

- dział — kaliber nieznany (60 pocisków),
- rakiety o radarowym systemie naprowadzania (5 sztuk), mogą służyć także do niszczenia niektórych budynków,
- rakiety na podczerwień (8 sztuk), przy ich pomocy można zestrzelić samoloty wroga, pod warunkiem, że lecą nisko nad horyzontem.



Każda akcja rozpoczyna się animowanym obrazem zrzutu. Gdy czołg dotknie ziemi — znajduje się natychmiast na polu walki. Nie można spokojnie czekać, gdyż natychmiast pojawiają się wrogie pojazdy i rozpoczynają ostry ostrzał. Choć Mauler jest czołgiem posiadającym oszłamniające wprost opancerzenie, nie może bezkarnie narażać się na ogień wroga. Podstawową metodą obrony jest ruch. Nie można stać w jednym miejscu, trzeba poruszać się, najlepiej zygzakiem. Pojazdy i stacjonarne instalacje bojowe wroga nie są jedynym przeciwnikiem — należy uważać na ukształtowanie terenu: nie próbować wjeżdżać na wzgórze, unikać jazdy po lesie,

lepiej zrezygnować z forsowania "wplaw" rzeki... Nawet zniszczone instalacje przeciwnika i resztki budynków mogą być przyczyną chwilowego uwięzienia czołgu i uszkodzenia gąsienic.

Sterowanie grą jest dość proste. Na początku należy podać ogólne parametry — [F7]:

Object Complexity — stopień złożoności obiektów występujących w grze: od najniższego Low, przez Medium i High, do najbardziej skomplikowa-

nych — Mega. Im mniej szczegółów, tym uboższa grafika, ale szybsza animacja.

Ground Detail (On/Off) — elementy podłoża, efekty podobne jak w wypadku obiektów. Sound Effects (On/Off) — włączenie/wyłączenie efektów dźwiękowych.

Device — system sterowania, dostępna jest mysz, joystick i klawiatura. Najwygodniejszy jest chyba joystick (najłatwiejsze sterowanie czołgiem — przyspieszanie, jazda do tyłu, czy zwroty; trochę wolniej działa podczas wybierania dodatkowych opcji, np. włączania urządzeń obserwacyjnych).

Battle Command trudno zaliczyć do symulatorów, może pod etykietką "gra ZRĘCZNOŚCIOWO—symulacyjna", ponieważ właśnie na stronę zręcznościową jej twórcy położyli nacisk. Elementy symulacyjne raczej tworzą nastrój, a nie są sednem gry.

Grafika wektorowa zastosowana w Battle Command jest bardzo dobra, mimo, że upłynęły już trzy lata od jej realizacji (styczeń 1991 r.). Wygląd otoczenia, choć zawsze "zielonego", jest bardzo urozmaicony. Nie odnosi się wrażenia, że akcja toczy się w tej samej okolicy.

Akcje są ciekawe, o różnym stopniu komplikacji i trudności. Choć jest ich tylko piętnaście, mogą dostarczyć dużo wrażeń i przyjemności (do niektórych trzeba "podchodzić" wielokrotnie). Dużym plusem jest obecność sił powietrznych przeciwnika (choć walczyć z nimi nie jest tak prosto).

Grę opisano na podstawie wersji na Atari ST.

EKRAN GŁÓWNY STEROWANIA



1. Aktywny moduł uzbrojenia (wybór przy pomocy klawiszy [1], [2], [3], [4] z klawiatury głównej).
2. Komunikat aktywności broni, ilość amunicji.
3. Panel kontrolny modułów uzbrojenia, zawiera informacje:
 - numer modułu (jeżeli jest podświetlony niebiesko — broń jest aktywna),
 - liczba pod numerem określa ilość amunicji/rakiet,
 - umieszczona z boku zielono—czerwona linia określa stopień uszkodzenia modułu (jeżeli jest dłuższa — broń znajduje się w lepszym stanie).
4. Skaner — pojawia się tylko w przypadku realizacji określonego zadania (np. poszukiwanie zniszczonego satelity) — ułatwia realizację zadania.
5. Stan zapasów paliwa.
6. Prędkość czołgu:
 - kolor zielony — naprzód,
 - czerwony — jazda w tył.
7. Moduły obserwacyjne, występują trzy rodzaje (nie są dostępne w każdej misji):
 - lornetka (obserwacja do przodu),
 - noktowizor,
 - lornetka (obserwacja do tyłu).
- Zielona "lampka" w rogu oznacza gotowość modułu do użycia, czerwona — aktywność. Można używać jednocześnie lornetki i noktowizora.
8. Ekran aktywizacji modułów obserwacyjnych (lornetek).
9. Kompas.
10. Radar — przedstawione jest na nim ukształtowanie terenu, drzewa, zabudowania, stacjonarne instalacje obronne, pojazdy, wystrzelone pociski. Umożliwia szybkie lokalizowanie sił przeciwnika oraz skuteczne uniki przed nadlatującymi pociskami.
11. Sygnał alarmowy informujący o zagrożeniu powietrznym — rakiety samonaprowadzające.
12. Celownik — kształt charakterystyczny dla działa i rakiet. W przypadku użycia modułu raketowego konieczne jest wybranie celu i dopiero potem odpalenie rakiet.
13. Regulator stopnia powiększenia obrazu podczas używania lornetki.

wych i zniszczyć ją za wszelką cenę.

- * Satellite — przy użyciu specjalnego skanera należy znaleźć i zabrać satelitę, który rozbił się w tym rejonie.
- * Hostage Rescue — uwolnić, przetrzymywanych przez Południowców naukowców z Północy.
- * Airfield Attack — zaatakować i zniszczyć wszystkie lotnicze instalacje w rejonie akcji.
- * Bridge Assault — należy uniemożliwić zniszczenie mostu i zabezpieczyć przejście dla sprzymierzonych oddziałów.
- * Escort Duty — eskorta konwoju ciężarówek ze wschodu na zachód.
- * Railway Ambush — zawrócić pociąg na odosobnioną bocznice, gdzie będzie możliwe przeprowadzenie akcji przez ruch oporu.
- * Diplomat Mission — zniszczyć placówkę dyplomatyczną oznaczoną czerwoną flagą.
- * Kamikazi — zrzut w rejonie o dużej aktywności wroga, odszukać i zniszczyć wszystkie pojazdy.
- * River Raid — z jak największą prędkością udać się do rzeczno-kompleksu przemysłowego, zniszczyć wszystkie instalacje.
- * Night Moves — uratować zbiegłego jeńca wojennego, przewieźć go za linię frontu (na tereny Północy).
- * U-Bomb — należy za wszelką cenę odebrać bombę.

Podczas wyboru misji dostępne są następujące opcje:

Briefing — odprawa przed akcją. Select — wybór zadania.

Status — informacje o wyniku, a także zapisanie stanu gry.

Po zdecydowaniu się na wykonywanie określonego zadania, następuje przejście do magazynu modułów bojowych, można skompletować wyposażenie.

Jacek Ilczuk



BATTLE COMMAND

Ocean 1991
Zręcznościowo-Symulacyjna
Amiga, Atari ST, IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 90% |
| Dźwięk | | 75% |
| Grywalność | | 80% |
| Pomysł | | 75% |
| Ogółem | | 80% |

tete

TIPS & TRICKS

Witam w kolejnym wydaniu wkladki "tete". Na poczatku przedstawiam sensacyjny material — prawdziwe rozwiazanie gry Hired Guns! Dzisiaj pierwsza czesc, za miesiac ciag dalszy. Planujemy stopniowo wzbogac zawartosc naszej wkladki. Oprócz standardowych tipów, będą podpowiedzi i pełne rozwiązania różnych gier, także mapki sytuacyjne. Wszystkie Wasze propozycje są tutaj mile widziane.

To, co może pomóc graczowi w trudnych chwilach, powinno znaleźć swoje miejsce na stronach "tete". Oczywiście, liczymy na nieocenioną pomoc Czytelników, bez niej Wasza ulubiona wkladka umrze śmiercią naturalną.

Główna Nagroda "tete" — 3 mln złotych w nieustającym konkursie na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca nadal czeka na Was! Również teraz nie znaleźliśmy żadnego tipu, który rzuciłby nas na kolana. Nagrodę dzielimy więc między trzech najbardziej zasłużonych dla bieżącego wydania wkladki "tete" szperaczy. Są to: **Przemysław Ścierski** z Katowic, **Roman Osiński** i **Szymon Grabowski** — obaj z Gdyni. Gratulujemy!

Czekamy na następnych kandydatów do nagrody. Wystarczy trochę poszperać i plon swoich poszukiwań przesłać na adres redakcji Gamblera, koniecznie z dopiskiem "tete" na kopercie. Tradycyjnie już, w naszym zbiorze tipów jest jeden nieprawdziwy, do wymyślonej gry. Każdy, kto odgadnie, która to gra i przyśle prawidłową odpowiedź, może wylosować ciekawą grę z polską instrukcją obsługi. W numerze 2/94 Gamblera wymyśloną grą była After Midnight. Prawidłową odpowiedź nadeszło aż 18 osób. Los wskazał szczęśliwców: **Stanisław Hatka** z Lubina, **Patryk Pietraszko** z Giżycka i **Jacek Strzelecki** z Ząbek.

Imię Mutator

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

| Indeks | | | |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------|----|
| Hired Guns — cz. I | F—117A NIGHTHAWK | NEBULUS (Amiga) | 49 |
| (Amiga) | (Amiga) | NFL COACHES CLUB | |
| Operation Stealth | F—15 STRIKE EAGLE II | FOOTBALL (IBM PC) | 49 |
| (Amiga, Atari ST) | (Amiga) | PERSIAN GULF INFERNO | 49 |
| ALIEN BREED '93 (Amiga) | FLASHBACK (Amiga) | (Amiga) | 49 |
| ATLANTYDA (Amiga) | FORMULA 1 | OPERATION THUNDERBOLT | 49 |
| AWESOME (Amiga) | GRAND PRIX (Amiga) | (Amiga) | 49 |
| BOB'S BAD DAY (Amiga) | FRONTIER (Amiga) | ORK (Amiga) | 49 |
| BODY BLOWS (Amiga) | GREMLINS 3 (IBM PC) | POOL OF RADIANCE | 49 |
| BOMBUZAL (Amiga) | HOLIDAY LEMMINGS 1993 | (Amiga) | 49 |
| BUDOKAN (IBM PC) | (Amiga, IBM PC) | POWER (Amiga) | 49 |
| CENTURION (Amiga) | HUMANS JURRASIC — | POWERMONGER (Amiga) | 49 |
| CHIP'S CHALLENGE | data dysk (Amiga) | PREMIER MANAGER 2 | 49 |
| (Amiga) | INCREDIBLE MACHINE | (Amiga) | 49 |
| CHUCK ROCK (Amiga) | (IBM PC) | PRINCE OF PERSIA 2 | 49 |
| CIVILIZATION (Amiga) | INDIANA JONES III | (IBM PC) | 49 |
| Color'X (Amiga) | — Arcade (Amiga) | RETURN OF MEDUSA | 49 |
| CRYSTALS OF ARBOREA | INTERPHASE (Amiga) | (IBM PC) | 49 |
| (Amiga) | IRON SQUAD (Amiga) | RICK DANGEROUS | 50 |
| CURSE OF RA (IBM PC) | Ishar 2 (Amiga, IBM PC) | (Amiga) | 50 |
| CYBER PUNKS (Amiga) | JAGUAR XJ—220 (Amiga) | ROBOCOD — James | 50 |
| CYTRON (Amiga) | JURRASIC PARK | Pond 2 (Amiga, Atari ST) | 50 |
| DALEK ATTACK (Amiga) | (Amiga 1200) | R-TYPE (Amiga) | 50 |
| DAYS OF THUNDER | KICK OFF (Amiga) | SHADOW DANCER | 50 |
| (Amiga) | KID GLOVES (Amiga) | (Amiga) | 50 |
| DEFENDER | KILLING CLOUD (Amiga) | SIM ANT (IBM PC) | 50 |
| OF THE CROWN (Amiga) | LEGEND OF THE LOST | SKIDZ (Amiga) | 50 |
| DESERT STRIKE (Amiga) | (Amiga) | SPELLBOUND (Amiga) | 50 |
| DEUTEROS (Amiga) | LEMMINGS 2 (Amiga) | STAR GLIDER (IBM PC) | 50 |
| DONK (Amiga) | LIONHEART (Amiga) | SWITCHBLADE 2 (Amiga) | 50 |
| DOOM (IBM PC) | METAL MASTERS (Amiga) | SWORD OF SODAN | 50 |
| DRAGON SPIRIT (Amiga) | MICROPROSE SOCCER | (Amiga) | 50 |
| EYE OF BEHOLDER 3 | (Amiga) | SYNDICATE (IBM PC) | 50 |
| (IBM PC) | MORTAL KOMBAT | TEARAWAY THOMAS | 50 |
| F-29 Retaliator (Amiga) | (Amiga, IBM PC) | (Amiga) | 50 |
| | NARCO POLICE | | |
| | (Amiga, Atari ST) | | |

Hired Guns — cz.1 (Amiga)

Zapraszamy do wspólnej wyprawy w świat gry Hired Guns. Przejdziemy całą grę, od początku do końca. NIE jest to niedokładny opis przejścia gry, zwalony z angielskich czasopism, NIE jest to także luźna rąbanina błędnie opisanych obrazków — to JEST rozwiązanie do Hired Guns, opracowane przez dwóch zażartych wielbicieli tej wspaniałej gry. Nie wierzycie, że Hired Guns można ukończyć? Sprawdźcie to, a okłaski zostawcie na potem...

Rozpoczynamy więc prowadzenie oddziału graczy poprzez dziesiątki poziomów — pełnych obrzydliwych, wrednych potworów oraz innych niebezpieczeństw (miny, śmiercionośna woda, strzelające działka, itp.).

Stójcie! Jeszcze chwila, moment. Chcielibyśmy najpierw przedstawić wszystkim graczom ciekawą właściwość Hired Guns. Na piątej dyskietce programu, poza danymi poziomów, potworów itp. — znajdziecie wizerunki wszystkich postaci zapisanych w standardzie IFF. Podrasowanie jakiegokolwiek postaci, albo nawet narysowanie nowych osobników jest możliwe za pomocą programu graficznego, np. De Luxe Paint IV.

Co więc należy uczynić, aby stworzoną przez siebie postać wprowadzić do gry? Pokażemy to w 13-tu (tfu, tfu) punktach.

- 1) Wczytajmy odpowiedni program graficzny.
- 2) Wkładamy do stacji dysków piąty dysk gry i z szuflady Characters wybieramy postać, którą chcemy przerobić.
- 3) Teraz możemy popuścić wodze wyobraźni, ale rysunek postaci musi być ograniczony do wymiarów pierwotnej ramki. Po zakończeniu dzieła zmieniamy nazwę postaci, którą pierwotnie wczytaliśmy (można to zrobić np. Workbenchem). Jeśli wczytaliśmy Cheule, to zmieniamy nazwę pliku na np. Cheule_1. Teraz stworzoną przez nas postać zapisujemy jako Cheule i wychodzimy z programu graficznego.
- 4) Resetujemy komputer i ładujemy Workbench. Jeśli nie mamy drugiej stacji dysków, albo większej pamięci RAM (patrz — RAD), to czeka nas męcząca "dyskoteka".
- 5) Teraz wkładamy dysk nr 5 Hired Guns i otwieramy szufladę Convert.
- 6) Klikamy na wybraną wersję językową i "wyjeżdżamy" jej ikonką poza okienko.
- 7) Zamykamy okienko i otwieramy szufladę Characters.
- 8) Odnajdujemy stworzoną przez nas postać i wyjeżdżamy z nią poza okienko.
- 9) Zamykamy WSZYSTKIE okna (uważać na komary i końskie muchy).
- 10) Teraz na ekranie powinny być dwie ikonki. Jedna z nich symbolizuje wersję językową, a druga — stworzonego przez nas osobnika.
- 11) Klikamy (raz) na ikonkę symbolizującej wersję językową.
- 12) Naciskamy i przytrzymujemy klawisz Shift, po czym, dwukrotnie klikamy na ikonkę postaci.
- 13) Później zostaniemy (kilka razy) poproszeni o włożenie dysku Workbenchu i proces instalacji nowo narodzonego bohatera rozpocznie się. Następnie komputer rozkaże włożyć dysk pierwszy, lecz najpierw grzecznie zapyta, czy na pewno ma wykonać tę operację, no cóż — potulnie się

zgadzamy. Jeszcze chwila, instalacja zostanie zakończona i można już wprowadzić ją do walki.

Przeprowadziliśmy również mały eksperyment. Całkowicie zmieniliśmy wygląd jednej postaci — wymazaliśmy ją! Następnie zainstalowaliśmy taką postać (oczywiście pierwotny plik został nagrany pod inną nazwą) i zaprosiliśmy kolegów do zbiorowej masakry.

Ale był ubaw! Nasz niewidzialny bohater rozwaliał wszystkich dookoła. Tylko raz został wykończony, zupełnie przypadkowo wpadł na lecący granat.

Możemy oczywiście dorysowywać swoim postaciom różne dodatkowe szczegóły anatomiczne, spluwy, itp.

Może ktoś z Czytelników prześle na adres redakcji swoje własnoręcznie stworzone wizerunki postaci, z dopiskiem "tete" na kopercie — red.

Kilka uwag praktycznych

- 1) Postacie, którymi będziecie się posługiwać nie muszą być identyczne z wybranymi przez nas. Jednak w składzie Waszej drużyny musi znaleźć się przynajmniej jeden robot — będą zadania wymagające przebywania pod wodą. Skład proponowany przez nas: Rorian, Kiurcher, Cim Lite, Cim.
- 2) Należy uporządkować "plecaki" całej drużyny. Pozwoli to w miarę szybko odnaleźć potrzebny w danej chwili przedmiot. Nasza propozycja jest następująca: najpierw broń, w tym granaty i miny, następnie przedmioty pozwalające na regenerację sił życiowych i naprawy, czyli racje żywnościowe, zestawy Droid Repair Kit. Teraz urządzenia techniczne, których użycie jest w wielu przypadkach niezbędne, a więc wszelkiego rodzaju pudełka oznaczone jako Psionic Amp. Amunicję możemy umieścić nieco dalej, nawet na "dnie plecaka". Na samym końcu proponujemy umieścić rzeczy, po które sięgamy najrzadziej — Auto Sentry, D.T.S. Module lub znalezione później — Core Ring. Bardziej ostrożni gracze mogą apteczki, żywność oraz części umieścić w pierwszej kolejności, ponieważ od właściwego stosowania tych przedmiotów zależy życie naszej postaci albo całej drużyny.
- 3) W niektórych sytuacjach niezbędne jest stawianie automatycznych strażników (Auto Sentry), ale należy właściwie ich rozstawiać, aby się nie wpakować w ich pole ostrzału. Mamy dwa rodzaje Auto Sentry. Wielokierunkowe — Multi-D (obracają się po uaktywnieniu) oraz jednokierunkowe — Uni-D (penetrują tylko jeden kierunek). Obrotowe działka ma np. Cim-Lite. Czasami można się spotkać z użyciem Sentry przez wroga — niszczymy je, strzelając do nich z bezpiecznej odległości. Uwaga — to nie zawsze się sprawdza.
- 4) Zaraz po rzucie granatem, czy wystrzeleniu go z granatnika, należy odsunąć się w bok, aby nie dostać odłamkami. Podobnie postępujemy przy strzelaniu z Rocket Launcher. Używając Disruptor Canon trzeba najpierw zabezpieczyć strzelającego za pomocą Psionic Amp Fireshield, gdyż przy niewielkim zasięgu tej broni a dużej sile rażenia, można samemu nieźle oberwać.
- 5) Przed wejściem do wody zostawiamy niektóre przedmioty, są to wszelkiego rodzaju lasery, żywność, Auto Gun, Naomi Assault Rifle, amunicja do Disruptor Cannon. Można zabezpieczyć sprzęt przed działaniem wody używając Psionic

Amp Watertight, jednak ten rodzaj "psionika" jest bardzo trudno znaleźć, znajduje się w bardziej odległych korytarzach labiryntu. Dodatkowo, po użyciu Watertight, przedmioty chronione są tylko czasowo, nie pozostają trwałe na wieczność.

W grze występuje dużo urządzeń typu Psionic Amp, objaśnimy działanie niektórych z nich.

Fireshield — osłania przed uderzeniami ładunków plazmy.

Shield — ochrania przed ostrzałem z broni palnej i skutkami walki wręcz.

Farsight — jego użycie uaktywnia na ekranie skanera mapę całego poziomu, na którym się znajdujecie.

Cure Poison — oczyszcza krew po zatruciu substancjami toksycznymi.

Gills — pozwala na oddychanie pod wodą przez ok. 4 minuty.

Transmute — przemienia dowolny przedmiot (znajdujący się na aktywnym polu w plecaku) na rację żywnościową.

Blast — generuje średniej mocy kulę plazmy wokół "użytkownika".

Electrify — wystrzeliwuje słaby ładunek elektryczny w cel na wprost.

Inferno — jak wyżej, ale dotyczy to kuli plazmy i to z pełną mocą.

Teleport — przenosi losowo w promieniu 40 m od miejsca użycia.

Pozostałe urządzenia postaramy się opisać nieco później, teraz przystępujemy do opisu poszczególnych etapów.

ABANDONED DEPOT

RORIAN — idź na południe ([S]), następnie na zachód ([W]), teraz skręć na północ ([N]). Znajdziesz trzy skrzynie. Jedną z nich musisz odsunąć (dwa razy PPM) i zastrzelić mutantą z broni automatycznej. Zabierz Standard Ration. Znajdziesz też przełącznik na ścianie — wciśnij go, a otworzy się ukryte przejście, które znajdziesz później. Wróć do pozycji wyjściowej.

CIM LITE — zostaw laser, weź Shot Gun. Idź na [N] wzdłuż wschodniej ściany budynku, w którym są otwarte drzwi. Wskocz do kanału z wodą (musi być dość głęboko, bo się rozbijesz). Idź do końca na [N], następnie na [W] — przejdiesz przez schody. Na końcu korytarza znajdziesz Psionic Amp Teleport — zabierz go. Spenetruj korytarz — jest winda (na razie z niej nie korzystaj), a w drugim końcu korytarza dojdiesz do krawędzi zalanej wodą korytarza (niższy poziom). Wskocz tam, a kiedy wylądujesz na dnie, udaj się na [N]. Znajdziesz się w korytarzu prowadzącym na [W], idź dalej w tym kierunku i skręć w pierwszą odnogę — na [N]. Będą tam pomieszczenia, w których leży nowa broń i amunicja, ale najpierw musisz zabić potwory. W jednym z tych pomieszczeń jest pistolet Super Cover, ale zanim go zdobędziesz, wszystkie operacje pod wodą musisz robić szybko, bo amunicja do Shot Guna ulega zniszczeniu pod wodą. Teraz zabijaj mutanty używając Super Covera. Spenetruj wszystkie odnogi głównego korytarza. W ostatniej, północnej odnodze znajdziesz się przed ścianą z narysowanymi na niej kwadratami — oznaczony w ten sposób element ściany jest ruchomy i można go przesunąć, tak jak skrzynie. Przesuń najpierw prawy blok

do siebie (raz PPM), a następnie lewy pchnij dwa razy (dwa razy LPM). Ustaw się przodem do powstałego przejścia i zabij mutanty. W pomieszczeniu znajdziesz Hand Laser, ale pod wodą ulegnie destrukcji. Teraz ustaw bloki odpowiednio w jednej linii — tak, aby zjechała winda. Wsiądź do niej — zawiezie Cię na poziom, z którego tutaj wskoczyłeś. Teraz idź do windy, którą uprzednio odkryłeś (na tym korytarzu). Kiedy pojedziesz nią do góry, znajdziesz się przed drzwiami, za którymi czyhają nietoperze — są one niegroźne i łatwo dasz sobie z nimi radę. Po zabiciu nietoperzy wchodzisz do pasażu, poprzedzianego drzwiami. Za niektórymi z nich też są nietoperze. W samym środku tego pasażu znajdziesz windę, która zawiezie Ciebie na dół. Weź kartę—klucz i użyj jej — wyjdiesz na zewnątrz. Na [N] znajdziesz resztę drużyny. Zabierz swój pozostawiony laser.

CIM — idź na północ ([N]) i wejdź do budynku. W pierwszym pomieszczeniu znajdziesz D.T.S. Module oraz Psionic Amp Farsight. Idź na [W]. Na pierwszym skrzyżowaniu wejdź do pomieszczeń na [N] i na [S], zabij nietoperze z Tungsten Bore Rifle oraz zabierz moduły Psionic Amp i klucze. Wróć do głównego korytarza i idź dalej na [W]. Przed schodami jest następne skrzyżowanie. Idź na [N], zlikwiduj przyciskiem pole siłowe i zabij mutantą. Zabierz stamtąd Droid Repair Kit oraz granaty. Teraz pójdziesz na [S] (od skrzyżowania) i załatw następnego mutantą. Znalezione przedmioty przełącz pozostałym członkom drużyny. Wejdź po schodach na górę, skręć na [S], następnie na [E] i zabij mutantą. Znajdziesz się w pomieszczeniu oznaczonym jako jadalnia. Używając wind wjedź na górę i zabierz kartę—klucz. Teraz idź do drzwi (Exit) i użyj karty, aby je otworzyć. Oczywiście, drogę do wyjścia blokuje mutanty, wiesz już jak się ich pozbyć.

KIURCHER — wejdź do budynku, idź na [W] do drugiego skrzyżowania, zabierz granaty i Standard Ration. Teraz idź do jadalni. Używając wind wjedź na górę, zabierz leżące na platformach wind jedzenie. Na górnym poziomie jest otwarte przejście (na [N]). Wejdź tam. Teraz musisz skoczyć. Znajdziesz tutaj Mouted Mini Gun. Skocz ponownie (przedtem lepiej coś zjedz — każdy skok i upadek zabierają siły życiowe). Możesz już iść do wyjścia.

RORIAN i CIM LITE — do wyjścia.

Teraz można wybrać drogę do Cave System, albo do Artificial Island. Proponujemy najpierw odwiedzić Cave System i potraktować ten obszar jako poligon ćwiczebny dla nabrania wprawy przed następnymi trudniejszymi zadaniami.

CAVE SYSTEM

CIM — przygotuj sobie broń — Tungsten Bore Rifle. Idź ścieżką na [S], przejdź przez jaskinię i schodami wejdź do kanału z wodą. Penetrując ten kanał znajdziesz amunicję oraz spotkasz szkieletory, które oczywiście należy zlikwidować. Często natkniesz się na coś w rodzaju bąblowatych kokonów, z których jeszcze nie wyległy się mutanty (w tym wypadku szkieletory), najlepiej od razu rozwalając takiego "nierozpakowanego" stwora. Szkieletory są niegroźne — czasem dwa strzały wystarczą, aby położyć je "trupem". Najważniejsze są schody, które musisz tutaj znaleźć — prowadzące do teleportu. Po spenetrowaniu kanału wróć do punktu wyjścia.

Teraz ścieżką udaj się na [N], między dwoma skałami zejść schodami na niższy poziom, następnie skocz w dół. Penetrując korytarz, znajdziesz kilka Proximity Mine. W zachodniej części znajdziesz się na krawędzi urwiska, trudno — musisz tam skoczyć. Teraz poszukaj windy i wejdź na jej platformę — znajdziesz się w korytarzu, który penetrowałeś poprzednio. Wróć do punktu wyjścia.

KIURCHER — pójść ścieżką na [N] i zejść schodami poziom niżej, ale nie skacz. Idź tym poziomem, aż znajdziesz schody prowadzące na [N]. Przygotuj sobie jednostrzałową broń i idź naprzód, zabijając szkieletory. Znajdziesz tutaj dobrą broń (BT.3 Auto Gun). Wejdź do pomieszczenia za drzwiami (uważaj, na platformie windy może czaić się jeszcze jeden szkieletor), wejdź na platformę windy i czekaj.

RORIAN — idź za KIURCHER-em i uruchom windę przyciskiem.

KIURCHER — po zejściu z platformy windy udaj się na [N], gdzie znajdziesz troje drzwi. Drzwi otworzą się, gdy do nich podejdziesz. Poczynając od lewej strony, zabij szkieletory za pierwszymi i drugimi drzwiami. Przed podejściem do trzecich drzwi, zmień broń na bardziej przekonującą — najlepiej Mini Gun i stań w odległości dwóch kroków od drzwi. Poczekać, aż otworzą się same i pokaże się w nich Seahorse. Jest to bardzo groźny przeciwnik, ale tutaj nie musisz się go obawiać, raczej nie opuści swojej kryjówki. Po zabiciu go wejdź do środka i zabierz klucz. Znajdziesz tutaj przełącznik, ale nie ruszaj go, gdyż możesz sprowadzić windę drugiego przedstawiciela tego gatunku, ale z pewnością bardziej agresywnego od swojego poprzednika.

RORIAN i KIURCHER — powrót do punktu wyjścia.

Przeprowadź całą drużynę do teleportu i przejdź przez niego. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym jest żywność i apteczka. Możesz zabrać też broń. Jeśli przy przechodzeniu przez teleport kolejnych członków drużyny pojawi się komunikat DESTINATION BLOCKED, należy przesunąć którąś z postaci. Zepchnij skrzynie — otworzysz sobie w ten sposób drogę do wyjścia. Na [E] znajdziesz drzwi, otwórz je przy pomocy klucza znalezionej przez KIURCHER-a. Możesz już opuścić ten teren.

Uważamy, że przejście Cave System nie przysporzyło nikomu problemu. Następne miejsce, które odwiedzimy nie jest niebezpieczne, ale zapoznamy się tam z bardziej skomplikowanym terenem. Niecierpliwi mogą wyruszyć od razu do Fusion Reactor, lecz my spenetrujemy najpierw Artificial Island. W tym celu na mapie planety przesunij kursor ponownie na Abandoned Depot i wciśnij Return, następnie wybierz opcję F2 (jeśli chcesz ponownie spenetrować ten obszar — wciśnij F1). Teraz przesunij kursor na Artificial Island i wciśnij Return.

ARTIFICIAL ISLAND

KIURCHER — obróć się na [N] i zastrzel jaszczurki. Idąc dalej na północ znajdziesz apteczkę. Spenetruj cały teren zabijając wrogie gady. Wróć do punktu wyjścia.

RORIAN — idź na [E] i wejdź do budynku. Znajdziesz tu Psionic Amp Farsight. Skorzystaj z windy, a gdy dowiezie Cię na miejsce, zabij wałęsające się tam jaszczurki.

Poprowadź resztę grupy śladem RORIAN-a, następnie kontynuuj wyprawę.

RORIAN — spenetruj pomieszczenie, w którym się znajdujesz. Na [S] znajdziesz w ścianie przełącznik, po którego użyciu pojawi się tajne przejście — wejdź tam. Zabij jaszczurki znajdujące się po drugiej stronie kanału z wodą. Teraz za pomocą skrzyń zbuduj sobie przejście na drugą stronę. Znajdziesz tam kartę — klucz, Sniper Rifle oraz ujrzyś drzwi, których na razie nie otworzysz. Wróć do głównego pomieszczenia. Na zachodniej ścianie poszukaj napisu PUSH — pchaj ten blok tak długo, aż pojawi się droga do teleportu. Przeniesie Cię on do pokoju, gdzie znajdziesz broń, amunicję oraz dwa klucze. Zabierz także Mounted Mini Gun. Proponujemy pozbyć się rewolweru, nie jest to broń zbyt efektywna. Wyjdź z pokoju i idź korytarzem na [E]. Za pierwszymi drzwiami na lewo, znajdziesz Psionic Amp Cure Poison — przyda się, gdy zostaniesz pokąsany przez jakiegoś nieszczepionego, agresywnego jaszczura. Za drugimi drzwiami (otworzysz je przy pomocy przycisku znajdującego się obok) jest jedna z możliwych dróg do wyjścia z tego pomieszczenia, ale prowadzi przez wodę. Drugim sposobem wyjścia jest winda, którą też tutaj znajdziesz. Sprowadź ją przy użyciu przycisku, przyciśnij go ponownie i natychmiast daj szybki krok w tył. Jeśli się nie uda, to próbuj dalej, aż do skutku.

Warto ten sposób korzystania z windy przećwiczyć, gdyż w przyszłości będzie to jedyny sposób na wydostanie się z jakiejś paskudnej sytuacji. Winda wywiezie Cię na zewnątrz. Wróć więc do budynku i idź do drzwi, których poprzednio nie mogłeś otworzyć. Znajdziesz tam Flamer Junior, ładunek do niego oraz miny. Z Flamerem możesz dać sobie spokój — jest prawie zupełnie bezużyteczny. Zabierz tylko miny.

Wracamy całą grupą do punktu wyjścia. Ostatni, który będzie używał windy musi (podobnie jak RORIAN) wcisnąć przycisk i wykonać skok, tym razem w bok.

CIM LITE — zostaw laser i przygotuj sobie Super Cover. Wskocz do wody. Będziesz miał do czynienia z rekinami — nie są one takie groźne, na jakie wyglądają, ale nie lekceważ ich. Po uporaniu się z rekinami, spenetruj dno tego zbiornika. Uważaj, w południowych rogach tego obszaru są dziury, jeśli w nie wpadniesz, to już na dobre i wtedy pozostaje tylko załadowanie poprzedniego stanu gry. W zbiorniku można znaleźć broń — UPBI ISSUE, Auto Gun oraz granaty. Na powierzchnię wrócisz, korzystając z windy. Wróć do reszty grupy i zabierz swój laser. Na [W] od wejścia do budynku znajdziesz drzwi. Użyj karty — klucza, a droga do wyjścia stanie otworem.

Jeśli macie mocne nerwy i nie boicie się konfrontacji z przeciwnikiem, którego poczucie humoru jest raczej wątpliwe, to zapraszam do wspólnej wycieczki po Laboratory Test Site. Oprócz niewątpliwych walorów poznawczych, miejsce to charakteryzuje się tym, że można tutaj znaleźć trochę niezłych zabawek robiących głośne Booom! Jeśli jednak dojdziecie do wniosku, że to zadanie Was przerasta, to możecie udać się od razu do Fusion Reactor.

LABORATORY TEST SITE

Od razu po wylądowaniu atakują nas nietoperze i to ze wszystkich stron. Same w sobie są niegroźne, ale w tym przypadku należy uważać, aby nie kropnąć kogoś ze swoich.

CIM LITE — idź na [N] do budynku, w którym są schody prowadzące do wody oraz przycisk na ścianie. Niczego nie ruszaj. Ustaw Auto Sentry zaraz w wejściu (na wprost przycisku), tak aby blokował mutantom wyjście z wody na powierzchnię.

CIM — pójdz do takiego samego budynku co CIM LITE, ale na [S]. Włącz przycisk (odsłoni się otwór w centrum "szachownicy"), następnie ustaw Auto Sentry identycznie jak Twój kumpel. Wracając do reszty grupy zabierz leżącą nieopodal amunicję oraz Droid Repair Kit. Dookoła terenu, na którym się znajdujesz, są kanały z wodą, a w nich mutanty — jedno z najwredniejszych — Seahorse. Teraz, gdy mamy wyjścia z kanałów jako tako zabezpieczone przez Auto Sentry proponuję dokonać małej rzezi "niewiniątek" — granatami. Przejdź się wzdłuż brzegów kanału, jak zobaczysz mutantą, granatem go. Jak zapewne zauważysz, bestie są na tyle wytrzymałe, że jeden granat nie wystarczy i trzeba poprawić drugim.

CIM — gdy już uporasz się z mutantami, możesz przystąpić do penetracji kanałów, w których znajdziesz amunicję, broń oraz miny. Poszukaj schodów, którymi dostaniesz się do korytarza, prowadzącego do pomieszczenia, na środku którego leży Psionic Amp, ale dostępu do niego broni urwisko. Skocz na dół, znajdziesz tam cztery Psionic Amp. Dojdź do windy — użyj je tak, aby zabrać piąty Psionic Amp Part Waves, leżący na środku pomieszczenia. Idź korytarzem na [N], zejdz schodami aż do miejsca, które jest niejako skrzyżowaniem — na wprost schody prowadzące do góry, a na [E] i [W] — korytarze. Skręć w korytarz na [E] i idź nim, aż dotrzesz do pomieszczenia w kształcie litery L. Idź do końca tego pomieszczenia, zabierz Granade Launcher, a na wprost ściany, za którą kręca się mutanty, ustaw Auto Sentry i poczekaj, aż je powysztrela. Gdy będzie już po wszystkim, zniszcz Sentry, następnie poszukaj na ścianie przycisku i uruchom go — w ścianie, za którą były mutanty, otworzy się przejście. Zabierz stamtąd klucz, możesz też zabrać jakieś jedzenie. Wróć do skrzyżowania i tym razem wejdź w korytarz prowadzący na [W]. Dojdiesz do pomieszczenia, z którego, po zabiciu nietoperzy, możesz zabrać amunicję. Wróć teraz do pomieszczenia, w którym było urwisko, stań naprzeciw korytarza prowadzącego na [N] i użyj Psionic Amp Part Waves — w wodzie powstanie suchy korytarz! Idź na [N] i ponownie użyj Part Waves, tak aby jak najdłuższa droga na [N] była pozbawiona wody.

Pozostali członkowie grupy muszą wskoczyć w otwór "szachownicy" — wylądują dokładnie na środku pomieszczenia z urwiskiem. Teraz dosyć trudna operacja — każdego członka drużyny, który zeskoczył, ustaw przodem do północnego korytarza, następnie bardzo szybkie dwa kroki do przodu (w ten sposób powinno się udać "przeskoczyć" nad urwiskiem i wylądować w korytarzu, pozbawionym poprzednio wody). Teraz przesun wszystkich do skrzyżowania, następnie wejdź po schodach. Znajdziesz dwa teleporty — oba przenoszą do pomieszczenia, w którym jest wyjście. Przeprowadź przez teleport całą drużynę. Teraz można od razu otworzyć wyjście kluczem znalezionym przez CIM i opuścić ten obszar, albo spenetrować obszary za drzwiami, we wschodniej oraz zachodniej części tego pomieszczenia.

CIM — przygotuj sobie zapas amunicji 44 mm oraz Mounted Mini Gun. Idź na [W] — za drzwiami jest Seahorse, więc strzelaj do niego, aż padnie. Przechodząc przez drzwi wejdiesz w labirynt, który należy spenetrować, ale możesz się natknąć na kolejne mutanty. Znajdziesz tutaj rewelacyjną broń — Participle Beam Rifle oraz amunicję do niej. Wróć do głównego pomieszczenia, pozbieraj zestawy Droid Repair Kit — można naprawić CIM po starciach z mutantami. Teraz udaj się na [E], i podobnie jak poprzednio, spenetruj labirynt. Zabierz Rocket Launcher. Po powrocie do głównego pomieszczenia, możesz zabrać pozostałe zestawy naprawcze lub żywność. Opuuszczasz ten obszar.

To byłoby tyle, w tym odcinku. Następnym razem skierujemy nasze grubo okute nogi do Fusion Reactor, gdzie znajdziemy pierwszy z czterech Core Ring i idąc dalej, i dalej, być może zakończymy całą grę.

Szymon Grabowski i Roman Osinski (Gdynia)

Operation Stealth (Amiga, Atari ST)

Po spotkaniu w kwaterze głównej CIA lecisz do Santa Paragua, miejsca głównych wydarzeń. Podejdz do stoiska z gazetami.

— Weź monetę leżącą w otworze zwrotnym.

— Wsuń ją do otworu wrzutowego.

Teraz, gdy masz już gazetę, wejdź do toalety z lewej i udaj się do małego pokoju (prawe drzwi).

— Przejrzyj gazetę.

Zapisz nazwę kraju, który ma stosunki dyplomatyczne z Santa Paragua (np. Francja).

— Otwórz teczkę.

— Weź pióro.

— Posłuż się amerykańskim paszportem.

— Weź plik banknotów.

— Posłuż się kalkulatorem.

— Otwórz nowy paszport na pierwszej stronie.

— Naciskaj przycisk, dopóki nie pokaże się nazwa kraju.

— Naciskaj klawisz <Enter>.

— Zamknij teczkę. Opuść toaletę i podejdz do stanowiska celnego.

— Użyj paszportu (tylko nie amerykańskiego!).

— Porozmawiaj ze stewardessą.

— Przeczytaj telegram.

Spisz numer lotu, potem pójdz w lewo i na górę.

— Pokaż bilet strażnikowi.

Idź na lewo, przeczytaj tablicę informacyjną i sprawdź, czy masz odpowiedni numer wejścia do samolotu. Sprawdzaj bagaże, dopóki nie znajdziesz odpowiednich (Mr Martinez, lot 714). Nie bierz żadnego innego bagażu.

— Weź bagaż.

— Posłuż się nim.

Idź w prawo do innych toalet.

— Użyj golarki elektrycznej.

— Włóż kabel do gniazdka.

Zapisz wiadomość (czerwony goździk). Wyjdz z toalety i udaj się do stanowiska celnego (ponownie pokaż swój paszport), idź na lewo i czekaj na postój taksówek.

— Weź taksówkę.

Idź na lewo i wejdź do banku, podejdz do okienka.

— Daj plik banknotów kasjerowi.

Wyjdz z banku i udaj się do kwaciarni (na prawo).

— Podaj monety sprzedawcy.

— Wybierz czerwony goździk.

— Daj czerwony goździk Johnowi.

Ponownie udaj się do banku.

— Podaj plik banknotów kasjerowi.

Wyjdź z banku (zapisz stan gry), podejdź do ławki i spokojnie usiądź. Obserwuj scenę i po wymianie strzałów szybko wracaj do banku.

— Zbadaj kartę i klucz (zapisz stan gry).

— Pokaż kartę i klucz kasjerowi.

Idź w dół po schodach i wejdź do "klatki", przeglądaj sejfy, dopóki nie znajdziesz odpowiedniego.

— Użyj klucza, aby otworzyć sejf.

— Weź małe pudełko.

— Wyjmij kopertę (bez imion!).

— Posłuż się ziemią.

— Użyj sznurka na kawałku metalu.

— Zbadaj ziemię.

— Posłuż się ziemią.

Teraz stań pomiędzy dwoma skałami po prawej.

— Posłuż się kilofem (trzy razy).

Teraz (zapisz stan gry) musisz popłynąć pod skałami. Czerwony wskaźnik pokazuje poziom tlenu. Wyplń na powierzchnię, żeby złapać więcej powietrza.

Uważaj na poziom tlenu i pójdz całkiem w prawo o kilka ekranów, aż znajdziesz się na wysokości kwiaciarni. Teraz wyjdź z wody, idź w lewo i znowu w lewo pod bankiem i podejdź do człowieka (nad morzem).

— Pogadaj z nim (trzy razy, aby obniżyć cenę).

— Zapłać monetami.

Idź teraz do hotelu (pod górę) i wejdź do środka.

— Porozmawiaj z recepcjonistką.

Udaj się na lewo, do schodów, wejdź na najwyższe piętro i podejdź do drzwi, znajdujących się najdalej po lewej stronie.

— Otwórz drzwi (zapisz stan gry).

— Szybko zastosuj kajdanki.

— Jeszcze raz skorzystaj z kajdanek (po wylądowaniu na dnie oceanu).

— Wykorzystaj dziewczynę.

Ciesz się sekwencją (zapisz stan gry). Teraz musisz znaleźć cztery klucze w labiryntach. Dla bezpieczeństwa zapisuj stan gry po znalezieniu każdego z kluczy.

— Otwórz drzwi do hallu.

— Pociągnij za rękę statuetki.

— Otwórz małą skrzynkę na drzwiach bezpieczeństwa.

— Naciśnij potwierdzający przycisk.

Teraz naciskaj przyciski góra i dół, aż pierwszy wyświetlacz będzie zgodny z pierwszą cyfrą. Naciśnij okrągły przycisk i dopasuj podobne wyświetlacze do pozostałych liczb dwucyfrowych. Jeżeli połączenie jest prawidłowe, zapali się czerwone światło.

— Naciśnij potwierdzający przycisk.

— Otwórz małą skrzynkę.

— Naciśnij okrągły przycisk.

— Weź kopertę.

Zachowaj stan gry. Wykorzystaj człowieka na skuterze wodnym, unikaj rekinów i Rosjan. Poczekaj, aż przypłylnie łódź podwodna (zachowaj stan gry). Ważne jest, abyś poszukał wodorostów na dnie morza, dopóki nie znajdziesz opaski. Płyn całkiem w prawo (unikając rekinów).

— Zbadaj palmę z prawej strony.

— Wejdź na nią.

— Naciśnij przycisk.

Wejdź do środka i idź w prawo.

— Wciśnij się przez otwór ładunkowy (w końcu go znalazłeś).

— Otwórz zamek długopisem.

— Użyj zegara na ścianie, po lewej stronie.

— Teraz użyj zegara po prawej stronie ściany.

Następnie idź na prawo.

— Użyj grilla.

Zapisz stan gry. Przed Tobą znowu labirynty, trudne, ale możliwe do przejścia. Zapisz stan gry. Po opuszczeniu labiryntów, wejdź do toalety.

— Załatw żołnierza.

— Zabierz mu ubranie.

— Weź chustkę.

— Zabierz szklankę ze sobą.

— Chustką zatkaj usta żołnierzowi.

— Weź buty wojskowe.

— Odczep sznury ozdobne od pagonów munduru.

— Skrępuj nimi żołnierza.

Teraz idź na dół, w lewo i wejdź w górne drzwi.

— Otwórz szufladę.

— Zbadaj zawartość, szukaj dopóki nie znajdziesz znaczka i pagonów.

— Weź pagony ze sobą.

— Użyj pagonów na spotkaniu z Johnem.

Udaj się na prawo i przejdź przez górne drzwi.

— Zbadaj ubrania.

— Zabierz instrukcje do misji.

— Otwórz zsyp do śmieci.

— Weź ponton ratunkowy.

— Zaczepnij wody do szklanki z fontanny.

Teraz pójdz do góry (2 razy) i w lewo (zapisz stan gry). Teraz podejdź do drzwi po prawej stronie, wejdź do środka.

— Podaj szklankę wody oficerowi.

— Zabierz pieczęć ze stołu.

Wyjdź z pomieszczenia, udaj się na prawo, następnie w dół i na lewo, teraz wejdź do pomieszczenia (za drzwiami).

— Zwilż pieczęć tuszem.

— Przybij pieczęć na instrukcjach misji.

Opuść pomieszczenie i idź do góry.

— Otwórz pudełko z cygarami.

— Zbadaj cygara.

— Rozwiń cygaro (to z niebieską banderolką!).

— Zmocz banderolkę od cygara w szklance.

— Rozpoznaj odcisk palca w Identyfikatorze Odcisków Palców.

Nie zbliżaj się do źródła promieniowania świetlnego.

— Wrzuć potwierdzone instrukcje misji do skrzynki pocztowej.

— Włóż kabel do gniazdka.

— Użyj golarki elektrycznej (upewnij się, że jest włączona) na koszu do śmieci.

Udaj się na prawo i zapisz stan gry!

— Użyj cygara z czerwoną banderolą na komputerze, po prawej stronie, na dole.

— Włóż płytę kompaktową do odtwarzacza (w centrum ekranu).

Idź szybko do górnych drzwi na lewo.

— Załóż opaskę na bombę (szybko!).

— Teraz użyj łodzi ratunkowej ...

i tak ukończysz grę Operation Stealth.

(tłum. Kornel Kulisiewicz)

ALIEN BREED '93 (Amiga)

Garść kodów do poszczególnych poziomów gry:

1 — ———

2 — 353828

3 — 108383

4 — 370101
5 — 982822
6 — 847464
7 — 737373
8 — 928112
9 — 287364
10 — 193831
11 — 090921
12 — 309383
13 — 101221
14 — 103992
15 — 998112
16 — 125332
17 — 091233



Tomasz Kotlarski (Bielsko—Biała)
Radosław Konefał (Stalowa Wola)
Przemysław Ścierański (Katowice)

ATLANTYDA (Amiga)

Aby zakończyć grę — po stracie ostatniego życia przytrzymaj na chwilę obydwie przyciski myszy.

Radosław Konefał (Stalowa Wola)

AWESOME (Amiga)

Po pierwszym etapie, w menu selekcji ustaw kursor na ikonie Shield. Teraz przytrzymaj klawisz Enter i naciśnij Fire. Od tej chwili dysponujesz nieskończoną ilością pieniędzy i osłoną nie do przebiccia.

Przemysław Ścierański (Katowice)

BOB'S BAD DAY (Amiga)

Niektóre kody:

5 — YBFBCYQD
10 — XCKCKXPE
15 — WDPDEWOF
20 — VDPEFWNG
25 — TCKFGXQH
30 — SEAGGUPH
70 — IDPONWOO
75 — HDPPOWOP
80 — GFFQPUNQ
90 — DEASQVPR
100 — BEAUSVNT



Przemysław Ścierański (Katowice)

BODY BLOWS (Amiga)

Nieco dłużej przytrzymaj przycisk Fire — ekstra cios.

Kamil Radzicki (Gdańsk)
"Mrówka" (Dęblin)

BOMBUZAL (Amiga)

Kody do kolejnych poziomów gry:

ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED,
RING, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE,
SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM,
LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH.

"Mrówka" (Dęblin)

BUDOKAN (IBM PC)

Stań w prawym dolnym rogu ekranu, tuż przy płocie i wciśnij klawisz B — włączy się dodatkowa gierka!

"Mrówka" (Dęblin)

CENTURION (Amiga)

Niektóre państwa mogą poddać się bez walki, wystarczy umiejętnie prowadzić politykę dyplomatyczną. Na przykład, negocjacje na temat przyłączenia Dalmacji mogą mieć następujący przebieg: AGRESSIVE, OFFER ALLIANCE. Natomiast Sycylię można zająć proponując: DIPLOMATIC, AGRESSIVE, OFFER ALLIANCE. Mezopotamia nabierze ochoty na sojusz wojskowy po przedstawieniu następujących ofert: DIPLOMATIC, DIPLOMATIC, OFFER ALLIANCE.

Jeżeli jednak dojdzie do walki, to w bitwach wybieraj ustawienie wojsk — STAND FAST. Oddziały przeciwnika staraj się atakować z dwóch stron. Gdy zabijesz nieprzyjacielskiego Wodza, morale jego żołnierzy gwałtownie spadnie i wielu z nich ucieknie z pola walki — ochraniaj dowódcę swoich wojsk!

"Mrówka" (Dęblin)

CHIP'S CHALLENGE (Amiga)

Mała klawiszologia:

P — zatrzymanie akcji gry
R — powrót na początek danej planszy
X — rozpoczęcie całej gry od nowa
F1 — włączanie i wyłączanie muzyki

Artur Wachtarczyk (Polska)

CHUCK ROCK (Amiga)

Ujrzyś planszę tytułową — włącz Caps Lock i wpisz:

| | |
|----------------|------------------------|
| TURN FRAME LEE | — wybór poziomów |
| MORTIMOR | — wybór światów |
| ESTRANO | — latanie |
| UNCLE SAM | — nieskończona energia |

Przemysław Ścierański (Katowice)

CIVILIZATION (Amiga)

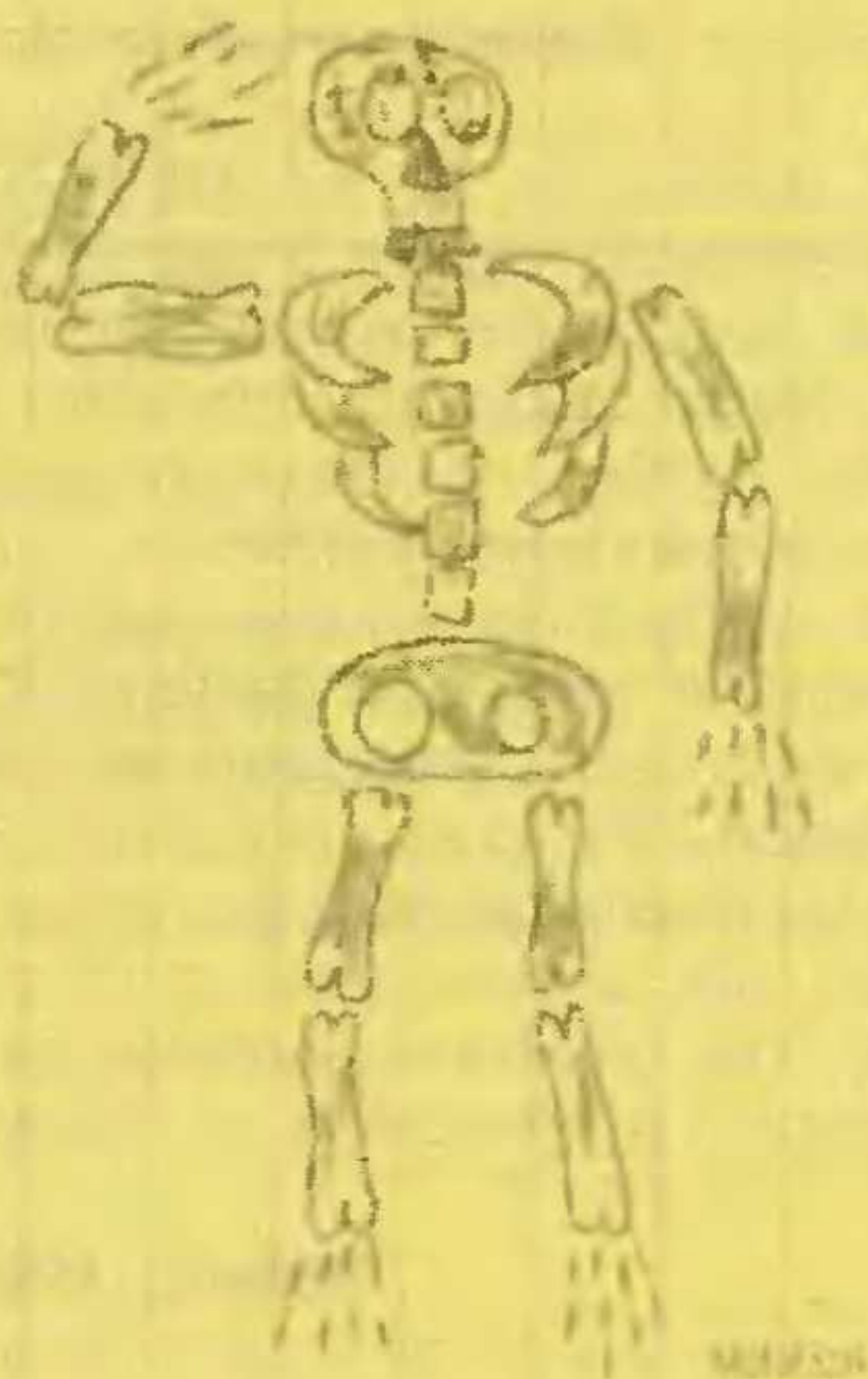
Jak najszybciej załóż pierwsze miasto, będziesz mógł wyprodukować jednostki militarne i część wojska wysłać na rozpoznanie terenu. Zwiększaj liczbę osadników (Settlers) i zakładaj jak najwięcej miast. Jeśli Twoja kasa zacznie świecić pustkami, to zakładaj w miastach targowiska (Marketplace). Po wprowadzeniu obowiązującej religii zbuduj w mieście świątynię (Temple), wzrośnie Twoja popularność wśród mieszkańców. Rozwijaj sieć dróg (Build Roads) dla zwiększenia mobilności Twoich wojsk. Buduj, na możliwie szeroka skalę, sieć melioracji (Irrigate), przyspieszy to rozwój gospodarczy miast.

"Mrówka" (Dęblin)

COLOR'X (Amiga)

Kody poziomów:

1. DSSX
2. YXOH
3. WETIN
4. QPTA
5. TDJN
6. CSWW
7. TUEF
8. PPNG
9. VGQD
10. ZVBE
11. RCZO
12. MJGA
13. FQIA
14. AXWH
15. HHDP
16. PJBj
17. KFW
18. PMFW
19. TRTU
20. PMDN
21. QNUS
22. TQZN
23. MJRH
24. FZFD
25. NNZC
26. GXTR
27. RRYP
28. APTA
29. QSGX
30. LWDE
31. ZATF
32. HMVL
33. SBPW
34. FG TG
35. AXRS
36. BADY
37. MYDY
38. BXT0
39. CLKV
40. YIVW
41. FJLA
42. NQZE
43. PKTG
44. UHQ
45. MZXW
46. ZAVH
47. RYEI
48. NFJC
49. UZRZ
50. BRTQ
51. PGNZ
52. LXWZ
53. HUGE
54. YYGQ
55. NYJE
56. PLXZ
57. HOQZ
58. GKHR
59. GKLM
60. VSJK
61. SGTP
62. RAWA
63. RTDA
64. SCDM
65. XSYE



66. BCVC
67. HHYE
68. QVWM
69. JVNS
70. WCXJ
71. YMDU
72. TIJX
73. DODO
74. YKJP
75. KEOD
76. LMGK
77. SXEQ
78. PFTH
79. QYYU
80. GVYY
81. VXEO
82. KYTL

**Paweł Florczak (Zaborów)**

CRYSTALS OF ARBOREA (Amiga)

Wejdź do menu postaci, wybierz Jarel, następnie kliknij na ikonę z butelkami i wciśnij klawisze [Ctrl] + [V]. Otrzymasz maksimum życiowych punktów oraz wszystkie dodatkowe umiejętności.

Przemysław Śclerski (Katowice)

CURSE OF RA (IBM PC)

Kody do kolejnych poziomów gry:

SONY, EVEN, ARTS, RAIN, DEAN, NEAT, HEAT, STAR, COLD, TURN, PURE, PROD, HIKE, DRIP, LAST, TIRE, TICK, RULE, MODE.

"Mrówa" (Dęblin)

CYBER PUNKS (Amiga)

Kody do poszczególnych misji:

- 1 - 47174
- 2 - 159361
- 3 - 066990
- 4 - 135642

Przemysław Śclerski (Katowice)

CYTRON (Amiga)

Kody do niektórych poziomów:

- 5 — DEAD
- 10 — FFIB
- 15 — ELAD
- 20 — BFGB
- 25 — JAKI
- 27 — LABH

Przemysław Śclerski (Katowice)

DALEK ATTACK (Amiga)

W trakcie oglądania intro wpisz:

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| DAY OF RECKONING | — zaczniesz zabawę od Paryża |
| THE SLYTHER | — lub z Nowego Yorku |
| TRICOLOUR COPY SHOP | — Tokyo |
| D5 GAMMA Z ALPHA | — Skaro |

JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER
GOOD SINGERS — niewidzialność

Przemysław Ścierski (Katowice)

DAYS OF THUNDER (Amiga)

Zatrzymaj grę, wpisz COMEFlyWITHME, a będziesz mógł latać!

Przemysław Ścierski (Katowice)

DEFENDER OF THE CROWN (Amiga)

Po podbiciu danego terytorium wpisz HJKL, a otrzymasz 1024 żołnierzy (nie zawsze zadziała).

Przemysław Ścierski (Katowice)

DESERT STRIKE (Amiga)

Kody do misji:

| | |
|------------------|---------|
| 2. Scud Buster | TQJMLQX |
| 3. Embassy City | WLOHBET |
| 4. Nuclear Storm | WTOKVJJ |
| 5. Win Screen | IVCVSJJ |

Grynek (Kozienice)

DEUTEROS (Amiga)

Będąc w magazynie, wciśnij jednocześnie klawisze [Shift] i [C] (całą operację powtórz jeszcze raz), a powinieneś mieć na składzie wszystkiego od groma.

Przemysław Ścierski (Katowice)

DONK (Amiga)

W momencie gdy ekran jest czerwony, a Ty jesteś już w drodze do wyjścia, wpisz ABLE TO CHEAT. Klawisze F1 do F4, zwiększają poziom energii.

Przemysław Ścierski (Katowice)

DOOM (IBM PC)

W trakcie gry są aktywne ukryte hasła, ułatwiające przeżycie, które możemy uruchomić z klawiatury.

IDKFA — otrzymasz wszystkie klucze, wszystkie rodzaje broni, itd.

IDDQD — będziesz niewrażliwy na ogień przeciwników

IDDT — pokazuje na mapie wszystkie ściany, ponowne użycie hasła ujawnia wszystkie obiekty

IDCLEV12 — skok do innej części gry — pierwsza cyfra oznacza numer misji, a druga jej poziom, np. skok do pierwszej misji i na drugi poziom

IDBEHOLDI — stajesz się niewidzialny

IDBEHOLDS — zwiększa moc Twojej pięści

IDBEHOLDR — chroni przed żrącymi cieczami

IDBEHOLDL — rozjaśnia pomieszczenia

IDSPISPOPD — możesz przechodzić przez ściany

IDBEHOLDA — przedstawia całą mapę

Powyżej podane hasła działają o wiele za krótko (oprócz ostatniego), ale można ich używać wielokrotnie.

Można pomóc sobie prościej: klawisz Tab — cała mapa, klawisz F11 — rozjaśnia ciemności.

Marek Kaczyński (Zambrów)

Wojciech Łopata (Wrocław)

Krzysztof Niewiadomski "Dexter" (Łódź)

Błażej Pawlak (Bydgoszcz)

Wojtek Roiecki (Warszawa)

Radosław Spassówka (Suwałki)

Wojtek Woronowicz (Grajewo)

Maciej Zajązkowski "Hipek" (Warszawa)

DRAGON SPIRIT (Amiga)

Przerwij akcję gry i wpisz DRAGONHEAD, następnie naciśnij F10. Kolejne klawisze numeryczne przenoszą do odpowiednich etapów.

Przemysław Ścierski (Katowice)

EYE OF BEHOLDER 3 (IBM PC)

Przed uruchomieniem gry wpisz hasło SET AE-SOP_DIAG=1.

Teraz klawisz [A] zabija przeciwnika, a klawisz [G] uruchamia teleport.

"Mrówka" (Dęblin)

F-29 RETALIATOR (Amiga)

Jeśli nie umiesz wylądować, nie chowaj podwozia po starcie. Po wykonaniu misji katapultuj się nad bazą. Dzięki uszkodzeniu podwozia nie pójdziesz pod sąd wojenny.

Paweł Fiorczak (Zaborówek)

F-117A NIGHTHAWK (Amiga)

Klawiszologia:

[1] — wystrzelenie flar (oszukiwanie czujniki podczerwieni rakiet)

[2] — sypnięcie ładunkiem cynfolii (oślepienie radarowy system naprowadzania rakiet)

[3] — zakłócanie sieci radiowej wroga (IR)

[4] — zakłócanie systemów radarowych (ECM)

[5] — odpalenie "wabika" dla ścigających nas rakiet

[6] — chowanie i opuszczanie podwozia

[7] — Wł./Wyl. autopilota

[8] — otwieranie i zamykanie luku rakietowego

[9] — wysuwanie i chowanie klap hamujących

[0] — hamulce podwozia

[+] — zwiększanie ciągu silników

[-] — zmniejszanie ciągu silników

[BackSpace], [Enter], FIRE — oddanie strzału, odpalenie wybranej jednostki uzbrojenia

[SpaceBar] — zmiana rodzaju uzbrojenia

[?] — widok z przodu (z kamery śledzącej)

[.] — teraz z tyłu

[,] — albo z prawej strony

[M] — lub z lewej strony

[N] — dane o wybranym celu

[B] — wybór nowego celu do odstrzału

[Z] — najazd kamery

[X] — oddalenie

[Alt + P] — zatrzymanie gry

[Alt + T] — opcja treningowa

- [F1] — widok kokpitu
- [F2] — wyświetlacz H.U.D.
- [F5] — raport o stanie uzbrojenia
- [F7] — odległość od kolejnych punktów kontrolnych (tzw. Way Points)
- [F9] — Wł./Wył. systemu naprowadzania przy lądowaniu (ILS)
- [F10] — dodatkowe informacje o misji
- [Shift + F1] — spojrzenie do tyłu samolotu
- [Shift + F2] — widok samolotu z kamery śledzącej
- [Shift + F3] — spojrzenie na samolot z boku
- [Shift + F4] — widok z kamery będącej w odpalanej rakiecie
- [Shift + F5] — spojrzenie na samolot z zewnątrz, na zasadzie równoległej
- [Shift + F6] — zbliżenie bieżącego celu z kamery śledzącej
- [Shift + F7] — ogólne spojrzenie na samolot

Karaiuch (Krosno)
Mirosław Szymański (Wrocław)

F-15 STRIKE EAGLE II (Amiga)

Wybierz opcję DEMO i kiedy komputer znajdzie się nad celem — wciśnij Fire w joysticku. Zaczyniesz grę od miejsca, w którym nacisnąłeś Fire.

Wojtek Woronowicz (Grajewo)

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy Ctrl, Alt i R uzupełnia braki w uzbrojeniu.

Przemysław Ścierański (Katowice)

FLASHBACK (Amiga)

W trakcie grania naciśnij klawisze [Ctrl] + [C] — więcej ilustrujących grę animacji.

"Mrówa" (Dęblin)

FORMULA 1 GRAND PRIX (Amiga)

W trakcie "non-championship race", na ostatnim okrążeniu, wjedź do boksu i poczekaj na napis Race Over. Bez względu na to, jaką miałeś pozycję — wygrałeś wyścig.

Przemysław Ścierański (Katowice)

FRONTIER (Amiga)

Aby zostać milionerem, należy wykonać poniższe czynności:

1. Wybrać start na Lave.
2. Sprzedać napęd statku.
3. Kupić kabinę do przewozu pasażerów.
4. Przyjąć na pokład grupę osób (pierwsze ogłoszenie w Bulletin Board).
5. Przejść do handlu statkami kosmicznymi i kupić statek tańszy od naszego.

Ze względu na pasażerów nie da się sprzedać naszej jednostki, ale różnica w cenie wpłynie na konto. Całą operację można powtarzać wielokrotnie.

Marcin Piernicki (Dębogórze)

GREMLINS 3 (IBM PC)

Do tabeli najlepszych wyników dopisz SINATRA, a otrzymasz 90 dodatkowych życ.

"Mrówa" (Dęblin)

HOLIDAY LEMMINGS 1993 (Amiga, IBM PC)

Poziom FLURRY

1. —
2. IJLDNCCCN
3. NJLDNCADCK
4. JLDLCINECR
5. LDLCJNFCK
6. DLCKLLGCS
7. LCANNLDHCQ
8. CINNLLHICN
9. CAJIMDLJCK
10. MJHMDLCKCW
11. NJOLHCGLCN
12. JMDLCINMCK
13. MDLCCJONCV
14. DLCKJNMOCO
15. LCCOLMDPCK
16. CINNMDLQCS

Poziom BLIZZARD

1. CAKKNNHBDN
2. IJLKFNCDDR
3. NJLFNCADDN
4. KLFNCKNEDJ
5. LFLCCJOFDQ
6. FLCKJOLGDJ
7. NCANNLFHDV
8. CAJKMFLJDP
9. KKHMFCLKDY
10. NJMFLCCLDW
11. KMGLCKNMDR
12. MGLCGJMNDM
13. ONHCGKLNDR
14. OJCMKNOODN
15. LCCNNMFPDO
16. BINOOOLQDQ



Grynek (Kozienice)

HUMANS JURRASIC — data dysk (Amiga)

Kody do niektórych etapów:

- 5 — BILLS
- 10 — 7 MILE WALK
- 15 — ITS TOSH
- 20 — ALAN B STARD
- 25 — IDONTLIKEBRAWN
- 30 — ALMANBURIE
- 35 — BABBLE
- 40 — NEED MORE
- 45 — PUBLISHED
- 50 — GLUM
- 55 — DRAKEER
- 60 — HAVE A BREAK
- 65 — I LOVE ME
- 70 — PYTHON LEE
- 75 — FATEANDFORTUNE
- 80 — FOREVER

Przemysław Ścierański (Katowice)

INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)

Wpisanie słowa RHOMBUS otwiera dostęp do wszystkich etapów gry.

"Mrówa" (Dębiin)

INDIANA JONES III — Arcade (Amiga)

Gdy ujrzysz tytułową planszę wpisz JIEHOVA, a podczas gry wciśnij klawisz [2], aby przenieść się do następnego etapu.

Przemysław Ścierski

Wpisz SILLYMAN w High Score — nieśmiertelność
Na ekranie tytułowym napisz IEHOVAN — ekran powinien zamigotać. Podczas gry:

- L — następny poziom
1 oraz 2 — środek poziomu

Paweł Fiorczak (Zaborówek)

INTERPHASE (Amiga)

W trakcie gry wpisz FENNY. Przyciskając lewy klawisz myszy, wchodzisz do tajnego "podglądacza" przedmiotów.

Przemysław Ścierski (Katowice)

IRON SQUAD (Amiga)

Wpisz się w High Score jako GREENHORN. Teraz możesz skorzystać z małej pomocy klawiatury.

- F1 — zmiana rodzaju broni
F2 — przyspiesza akcję
F3 — zwalnia akcję
F4 — uzupełnia amunicję

Aibert Miśkiewicz (Kraków)

ISHAR 2 (Amiga, IBM PC)

Jeśli chcesz się wzbogacić w łatwy sposób, zbierz drużynę czteroosobową i postępuj według moich wskazówek:

1. Idź do gospody,
2. zwerbuj nowego członka drużyny,
3. wyjdź z gospody,
4. odbierz pieniądze nowemu, po czym...
5. ...zabij go lub wypędź.
6. Idź do gospody... itd.
7. Gdy żyła złota w gospodzie się wyczerpie, idź do następnej i powtarzaj punkty 1-6. W ten nieco czasochłonny sposób można zdobyć ogromną sumę pieniędzy.

Harley (Eiblag)

JAGUAR XJ—220 (Amiga)

Jak tylko starter krzyknie "GO!" — naciśnij klawisz P, a potem znowu P, i... od razu wygrasz.

Przemysław Ścierski (Katowice)

JURRASIC PARK (Amiga 1200)

Kody:

B5A48325
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
F54C6FAA
C57C77B2
C56C7FBA
A5149F5A



Przemysław Ścierski (Katowice)

KICK OFF (Amiga)

Jeśli chcesz na pewno obronić rzut karny, wystarczy, że będziesz trzymał wciśnięty Fire.

Przemysław Ścierski (Katowice)

KID GLOVES (Amiga)

Wpisz podczas gry RHIANNOM. Możesz teraz skorzystać z dodatkowych możliwości.

- F9 — następny etap
F8 — pieniądze
F10 — sklep

Przemysław Ścierski (Katowice)

KILLING CLOUD (Amiga)

Kody:

Level 2 — A66TG7EZ
Level 3 — 2WWTQ7E3
Level 4 — QXX6G6EB
Level 5 — 3336RWE3

"Mrówa" (Dębiin)

LEGEND OF THE LOST (Amiga)

Kody:

Level 2 — STONES
Level 3 — LADDER
Level 4 — ESCAPE
Level 5 — LAVA
Level 6 — FINALE

"Mrówa" (Dębiin)

LEMMINGS 2 (Amiga)

Level — TAME:

IIRVLJCCAK
LRTDLCADAO
RTDLCILEAH
TDLCAHTFAO
LHCKIVTGAQ
LCALVTDHAG
CIMTTDLIAO
CAHRUDLJAR
IHRUDLCKAK
MPUDLCALAG
RUDLCILMAQ
UDLCAHVNAJ



DLCIHVUOAS
LCALVUOPAP
CMTUDLQAH
CAHRTFLBBL
IHRTFLCCBE
LRTFLCADBR
PTFLCIMEBJ
TFLCAHVFB

Level — CRAZY:

GLCIHUTGBM
LCCLVTGHBM
CKLUTGNIBG
CCHSUFLJBH
KHSUFLCKBQ
LRUGLCALBL
RUGLCILMBE
WOHCEHVNBNH
GLCIHVUOBG
LCCMUUGPBF
BKMUWFHQBK
CAIPTDMBCK
OISTMMBCCE
LPTEMCCDCS
PTDMCKMECL
TEOCAHVFCG
DMCIUTGCM
ICALVVMHCQ
CILVVLKICK
BCIQUMMJCO

Level — WILD:

OIQWLICKCJ
LQUDMCELCN
PUDOCMLMCH
UEMCCHVNCP
LKCMITWOCQ
MCCLVUDPCE
CILVUEOQCO
CAHSTFOBDR
IHRTGMCCDI
MQTOICEDDN
PTFMCKMEDO
VOICCIUFDP
OICOIVVGDN
MCGLTTFHDQ
CIMUTNIIDJ
CCHSUGOJDN
KHSUGMCKDE
LPUNICELDD
RWNKCMMDDD
UGMCAHUNDP

Level — WICKED:

NKCOITUODD
OCCLVUGPDK
CKLWUFOQDD
GAIPVDJBEP
IHSTD LGCEK
MQVDLFADEH
RVLHGKLEEH
VLJGCIUFES
LHGIHWVGEI
NGALT TDHEO
GKLUTELIEJ
GEHPUELJEM
MHPUELKKEF
MPUDLGALEO



PWMJGKMMES
UMHGEIUNEK
DLGIHTUOEI
HGALTWMPPEM
GILTWLHQEE
GGHPTGLBFI

Level — HAVOC:

OHQTGLGCFE
LQTFLGADFK
RTGLGKLEFF
TGNGAHVFFO
FNGKHWTGFJ
LGALVTGHFS
GKLUTNJIFR
GCHSUFLJFP
KHRUFNGKFJ
MRWGHFCLFD
SUGNGKLMFR
UFNGCHVNFI
GLGMHUUOFR
LGCLWUFFFN
GKLTUOJQFK
GAIPVLKBGK
KIPTDMGCGN
MPTEOGCDGN
STEOGKLEGI

Berni (Strzegom)

LIONHEART (Amiga)

Bezpośrednio po rozpoczęciu gry skieruj joystick w dół i włącz pauzę. Teraz wciśnij jednocześnie klawisze Ctrl i Help. Oprócz nieograniczonej liczby żyć, możesz za pomocą myszki wykonywać różne dziwne rzeczy.

Przemysław Ścierski (Katowice)

METAL MASTERS (Amiga)

Wciśnięcie [F4] podczas gry — unieruchamia przeciwnika (na chwilę).

Przemysław Ścierski (Katowice)

MICROPROSE SOCCER (Amiga)

Przed samym finałem wejdź do głównego menu i wybierz drużyny, które mają zagrać w finale. Po wróć teraz do gry, a zdobędziesz puchar.

Przemysław Ścierski (Katowice)

MORTAL KOMBAT (Amiga, IBM PC)

Najsukuteczniejszy i najbezpieczniejszy element techniki walki to uderzenie przeciwnika kopnięciem z wyskoku.

Dawid Konofał (Lubin)

NARCO POLICE (Amiga, Atari ST)

Tajne komendy:

NOENEMING — usuwa przeciwników i przeszkody
MUNICION — ładuje magazynek
ETAPAUNO — przenosi do następnego etapu gry

ENTER to ilustrowany, popularny, wysoko-nakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSYLIIUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka-kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów 140.000 zł, za 12 numerów 250.000 zł, wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ i wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 12.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 290 tys. zł, półroczna (13 wydań) 150 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGA**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów — 120.000 zł, za 12 numerów — 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

| | | | | |
|---|------------------------|-----------|--------|-----------------------|
| PCkurier | 13 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 26 | 290.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| ENTER | 6 | 140.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 250.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| AMIGA | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| CAD/CAM FORUM | 6 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| Młody Technik | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| PCvirus | 6 | 420.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| GAMBLER | 6 | 108.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 216.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| KUPON WAŻNY DO 15.05.94 | podlicz i wpisz razem: | | | Kupon 4/94 |

LUPUS

| | | | | |
|---|------------------------|-----------|--------|-----------------------|
| PCkurier | 13 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 26 | 290.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| ENTER | 6 | 140.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 250.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| AMIGA | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| CAD/CAM FORUM | 6 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| Młody Technik | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| PCvirus | 6 | 420.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| GAMBLER | 6 | 108.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 216.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| KUPON WAŻNY DO 15.05.94 | podlicz i wpisz razem: | | | Kupon 4/94 |

LUPUS

| | | | | |
|---|------------------------|-----------|--------|-----------------------|
| PCkurier | 13 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 26 | 290.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| ENTER | 6 | 140.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 250.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| AMIGA | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| CAD/CAM FORUM | 6 | 150.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| Młody Technik | 6 | 120.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 240.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| PCvirus | 6 | 420.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | | | | wstaw X jeśli tak |
| GAMBLER | 6 | 108.000,- | kwota: | pierwsza prenumerata? |
| zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę | 12 | 216.000,- | kwota: | wstaw X jeśli tak |
| KUPON WAŻNY DO 15.05.94 | podlicz i wpisz razem: | | | Kupon 4/94 |

LUPUS

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 100.000 zł. W prenumeracie taniej: 420.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbicieli literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczęli swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery. W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

| Pokwitowanie dla Wpłacającego | odcinek dla posiadacza r-ku | Odcinek dla Banku |
|---|---|---|
| zł | zł | zł |
| słownie | słownie | słownie |
| Wpłacający | Wpłacający | Wpłacający |
| adres | adres | adres |
| <p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p> | <p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p> | <p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p> |
| datownik podpis przyjm. opłata zł | datownik podpis przyjm. opłata zł | datownik podpis przyjm. opłata zł |

ABRIR — otwiera stalową gródź
CONGRA — zakończenie gry

Przemysław Ścierski (Katowice)
Kamii Radzik (Gdańsk)

NEBULUS (Amiga)

Gdy ujrzysz tytułowy ekran — wstukaj HELLO-IAMJMP. Teraz klawiszami F1—F8 możesz wybierać etapy gry.

Przemysław Ścierski (Katowice)

NFL COACHES CLUB FOOTBALL (IBM PC)

Podczas gry możesz wykorzystać następujące klawisze:

- [Alt] + [Z] — zbliżenie widoku boiska
- [Alt] + [X] — oddalenie widoku boiska
- Kursory — przesuwanie widoku boiska w poziomie i w pionie
- [F1], [F2], [F3], [F4] — zbliżenia widoku boiska z różnych stron
- [F9] — kasuje aktualne zbliżenie widoku boiska
- [F7], [F8] — obrót kamery
- [F5] — różne poziomy w dokładności odwzorowania szczegółów grafiki
- [F6] — pokazuje numery lub nazwiska graczy
- [Alt] + [P] — zatrzymanie gry
- [Alt] + [S] — włącza i wyłącza dźwięk
- [Alt] + [I] — powtórka akcji w zwolnionym tempie
- [Alt] + [T] — czas dla drużyny

Piotr Januszewski (Szczecin)

PERSIAN GULF INFERNO (Amiga)

Wpisz PHOENIX, a będziesz miał nieograniczone zasoby amunicji, niezmierzoną siłę, a także zatrzymasz czasowe odliczanie.

Przemysław Ścierski (Katowice)

OPERATION THUNDERBOLT (Amiga)

Będąc na planszy tytułowej, wciśnij jednocześnie F8 i Fire, a zaczniesz grę z lepszym osprzętem. Do High Score wpisz się jako WIGAN NINJA, a będziesz miał nieskończoność "kontynuacji".

Przemysław Ścierski (Katowice)

ORK (Amiga)

Naciśnij kursorem w czterech rogach planszy terminalu. Teraz podczas gry:

- H — zwiększa siły
- A — dodaje amunicji
- F — uzupełnia paliwo
- Return — teleport (?)

Przemysław Ścierski (Katowice)
Wojtek Woronowicz (Grajewo)

POOL OF RADIANCE (Amiga)

Podczas walki poczekaj na ruch przeciwnika, a wtedy wciśnij Alt i X. Tym sposobem wygrasz walkę automatycznie. Chwyt ten może również zadziałać w innych grach Role-Playing firmy SSI.

Przemysław Ścierski (Katowice)

POWER (Amiga)

Niektóre, mniej znane kody:

- Level 25 — INDIGO
- Level 30 — KNIGHT
- Level 35 — ELTRIC
- Level 40 — CLOSET
- Level 45 — ANZING
- Level 50 — XUQZOX

Przemysław Ścierski (Katowice)

POWERMONGER (Amiga)

Jeśli chcesz zbudować katapultę, w szybkim tempie włącz ikonę budowania, a gdy wódz opuszcza wioskę — włącz ją ponownie (chwyt ten działa tylko raz na każdej wyspie).

Przemysław Ścierski (Katowice)

PREMIER MANAGER 2 (Amiga)

Zadzwoń pod numer 000123, a będziesz mógł zagrać z "jednorękim bandytą" (fruit machine). Opłata za grę wynosi 1000 funtów, ale może Ci się trafić duża wygrana.

Przemysław Ścierski (Katowice)

PRINCE OF PERSIA 2 (IBM PC)

Uruchom grę wpisując PRINCE MAKINIT. Będziesz mógł w czasie gry pomóc sobie, naciskając klawisze:

- Shift + W — wolne spadanie, bez utraty życia przy upadku.
- Shift + T — zwiększenie żywotności (butelka wzmacniająca).
- Shift + I — odwrócenie ekranu.
- Shift + K — osłabienie (tracisz butelkę).
- Shift + B — chodzenie własnym cieniem!
- K — unieszkodliwienie wszystkich przeciwników widocznych na ekranie.

Kuba Gniazdowski (Warszawa)

"Mrówa" (Dęblin)

Kamii Radzik (Gdańsk)

Wojtek Roiecki (Warszawa)

RETURN OF MEDUSA (IBM PC)

Jednoczesne wciśnięcie, w czasie gry, klawiszy [Alt + C] uaktywnia dodatkowe menu.

"Mrówa" (Dęblin)

RICK DANGEROUS (Amiga)

W czasie gry naciśnij HELP — nieśmiertelność.

Paweł Florczak (Zaborówek)

Podczas gry przyciśnij lewy klawisz myszy, a dostaniesz nieśmiertelność.

Przemysław Ścierski (Katowice)

ROBOCOD — James Pond 2 (Amiga, Atari ST)

Na pierwszym poziomie gry znajdziesz przedmioty: usta, łód, skrzypce, globus, bałwan. Zbierz je (w podanej kolejności), a otrzymasz nieśmiertelność. Idąc dalej znajdziesz: ciastko, młotek, globus, jabłko i kran. Również te przedmioty zabierz w podanej kolejności, a będziesz niewidzialny.

Podczas wyświetlania planszy tytułowej wpisz hasło THE LITTLE MERMAID (dla Amigi 1200 — O.S. FRIENDLY). Teraz podczas gry:

- Enter — niewidzialność
- P — samolot
- F — skrzydełka
- C — samochód
- B — wanna
- X — wyjście z poziomu gry
- G — powrót na początek danego poziomu
- M — wybór poziomu gry (0 — 50)
- F9, F10 — dziwne efekty wizualne

Z miejsca startu idź ciągle w prawo (przeskocz nad parą pierwszych drzwi), aż dotrzesz do ostatniej wieży. Wdrap się na szczyt i przeskocz na dach, a tam odszukaj DWA SEKRETNE POZIOMY.

Przemysław Ścierski (Katowice)

R-TYPE (Amiga)

Zatrzymaj grę, wciśnij lewy klawisz myszy oraz F1. Teraz jesteś niewidoczny dla wrogów.

Przemysław Ścierski (Katowice)

SHADOW DANCER (Amiga)

Wciśnięcie klawiszy DCFVGBHNSX (akurat na 10 palców) powoduje zmianę etapu gry.

Przemysław Ścierski (Katowice)

SIM ANT (IBM PC)

Wpisanie następujących haseł (z jednocześnie wciśniętym klawiszem Shift albo nie) powoduje różne, zaskakujące efekty.

Hasła: OOPS, RAND, ERAD, FUNG, JOKE, HOLE, JEFF, WILL.

"Mrówa" (Dębini)

SKIDZ (Amiga)

Podczas gry wciśnij Fire i klawisz Alt, a następnie klawisz L — zmiana etapu gry.

Przemysław Ścierski (Katowice)

SPELLBOUND (Amiga)

Kody:

- Level 2 — HEYY
- Level 3 — OUDI
- Level 4 — DYOU
- Level 5 — CALL
- Level 6 — MYPI
- Level 7 — NTAW
- Level 8 — OMAN

Przemysław Ścierski (Katowice)

STAR GLIDER (IBM PC)

Wpisz hasło: SGLIDER AND MAKE IT HAPPY, otrzymasz dodatkowe możliwości.

- F1 — przenosi z poziomu na poziom
- F2 — energia
- F3 — paliwo
- F4 — pociski

"Mrówa" (Dębini)

SWITCHBLADE 2 (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz LEVELn (gdzie n oznacza numer poziomu od 1 do 20, od którego chcesz rozpocząć zabawę).

Przemysław Ścierski (Katowice)

SWORD OF SODAN (Amiga)

W High Score wpisz się jako WARRIOR, daje to nieskończenie wiele żyć.

Przemysław Ścierski (Katowice)

SYNDICATE (IBM PC)

Podaję kilka przydatnych w grze wskazówek.

- Po przerwaniu danej misji — [Esc] nie musisz ponownie przeładowywać broni.
- Osobnicy zwierbowani przez mistrza łagodnej perswazji (PERSUADERTRON) zabierają broń poległym i stają po Twojej stronie.
- Jeśli chcesz przeciągnąć na swoją stronę obcych agentów, musisz mieć także kartę dostępu (ACCESS CARD).
- Ustanawiając zerowy poziom opodatkowania poprawisz nastroje społeczne.
- Serią z karabinu maszynowego możesz zatrzymać samochód.

"Mrówa" (Dębini)

TEARAWAY THOMAS (Amiga)

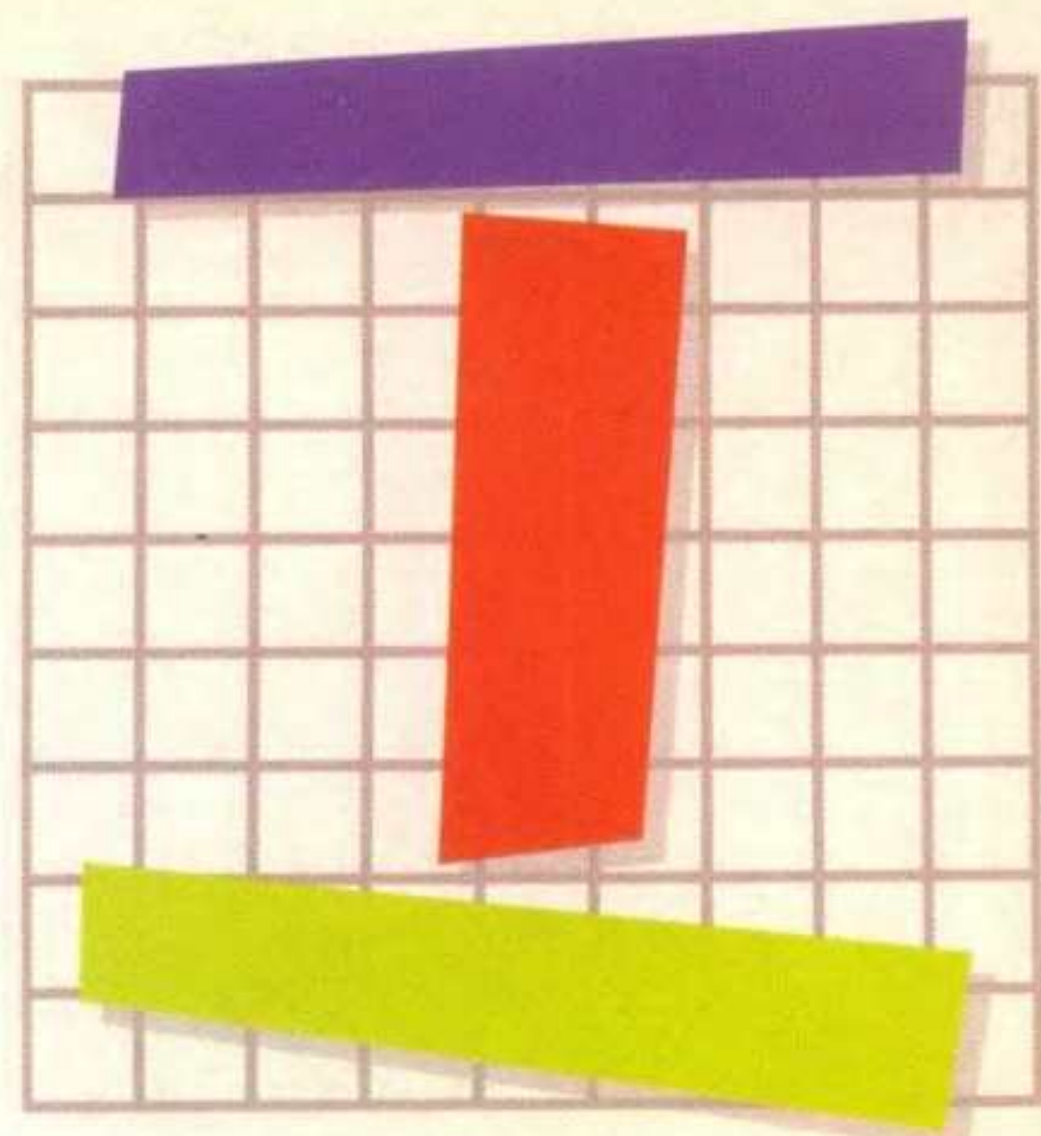
Podczas gry wpisz hasło TIME FLIES LIKE A BANANA (nie zawsze działa).

Przemysław Ścierski (Katowice)

WSTAŁ, SMARKNAŁ W RĘKAW, ŁYKNAŁ HAUST NAPIĘ-
DZONEGO NOCĄ BIMBRU I, Z CIĄGLE JESZCZE NIEWIDZĄ-
CYMI OCZYMA, SIĘGNAŁ PO KLUCZYKI OD SWEGO WO-
ZU. ZACISNAŁ NA NICH SVOJE SZTYWNE PALCE, NICZYM

KROGULEC CHWYTAJĄCY OFIARĘ.
KONTAKT Z CHŁODNYM METAŁEM
WYZWOLIŁ W NIM PRZYPŁYW NIEO-

GRANICZONEJ MOCY. POGRĄŻONY W
EKSTAZIE BEZWIEDNIE ODDAŁ MOCZ



**TOTALNY
ODJAZD**



CZEGO MALUCH NIE PRZETRZYMA

O CZTERECH KÓŁKACH SŁÓW KILKA

I LUNATYCZNYM KROKIEM SKIEROWAŁ SIĘ DO OGRZE-
WANEGO GARAŻU. MGNIENIE OKA PÓŹNIEJ POSTRONNY
OBSERWATOR ZACZAJONY W KRZAKACH POD OKNEM

MÓGŁBY ZOBACZYĆ, JAK BOGDAN CH. (LAT 47) Z NA-
BOŻNĄ CZCIĄ PIEŚCI DŁONIĄ OGROMNY CZERWONY
KSZTAŁT... MONSTRUALNE ZARYSY MASZINY NAPAWA-

ŁY GROZĄ WSZYSTKICH OPRÓCZ BOGUSIA. W JEDNEJ CHWILI SIEDZIAŁ ZA
STERAMI I DELEKTOWAŁ SIĘ ŁAGODNYM POMRUKIEM SILNIKA. WŚCIEKŁY
RYK WYSOKICH OBROTÓW I ŚWIST POWIETRZA, PRZECINANEGO OSTRZAMI

KOMBAJNU OBWIEŚCIŁ ŚWIATU POCZĄTEK KOLEJNEGO
KRWAWEGO DNIA PRACY... PRZY AKOMPANIAMENCIE
PROTESTÓW ŚWIATOWEGO DROBIU WYRUSZYŁ W POLE.

Przychodzi taka chwila w ży-
ciu człowieka, że wstawszy rano,
wyjmuje zęby ze szklanki i mówi:
"Dość jazdy dużymi czerwonymi
taksówkami. Stop dla stania na
przystankach. Nigdy więcej pu-
blicznych środków transportu, ani
krwio pijących lichwiarzy z napi-
sem TAXI nad głową. Chcę i

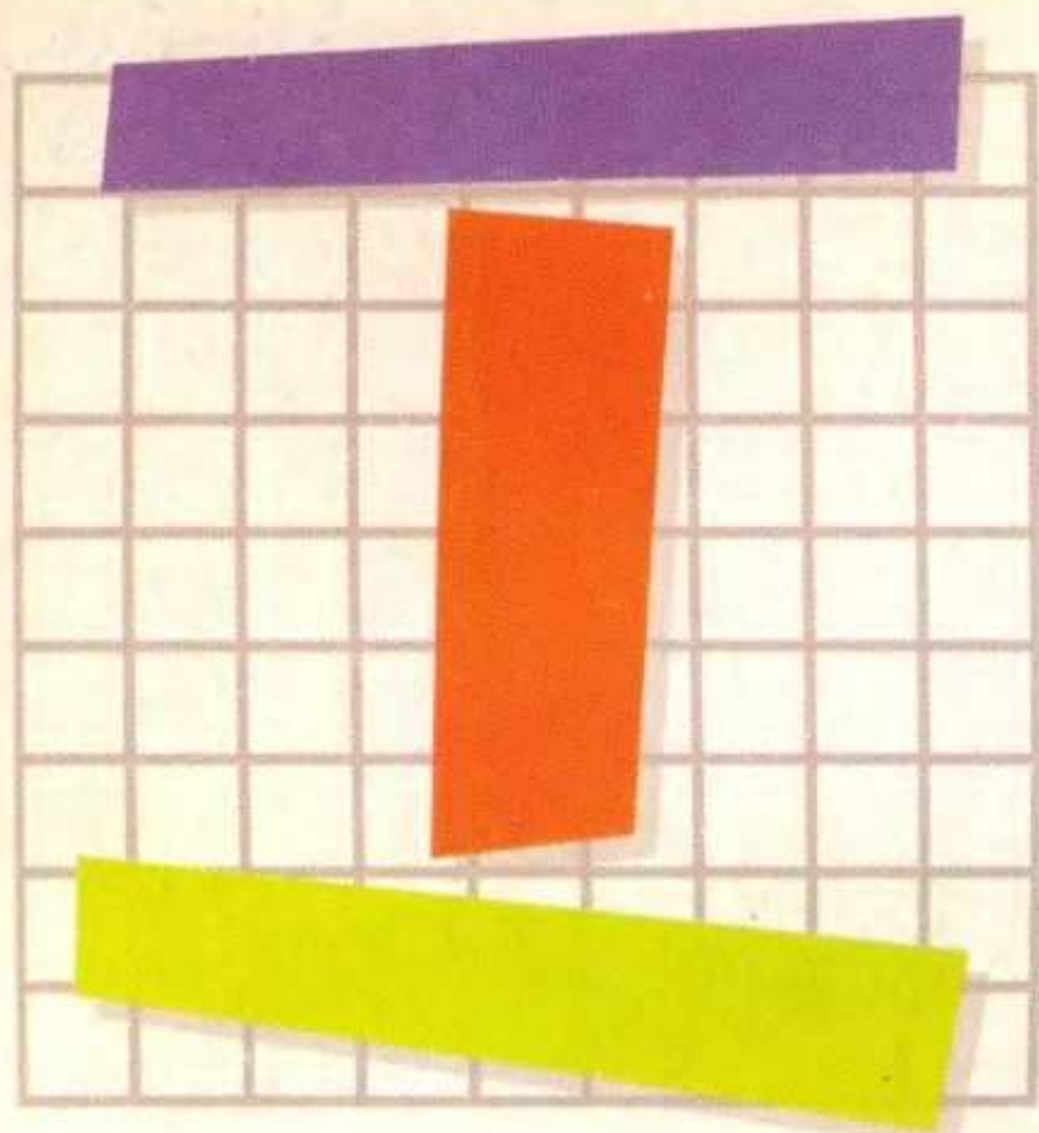
muszę. Ruszam w świat wła-
snym wozem."

Długa jest jednak droga do
prowadzenia pojazdów samocho-
dowych. Bynajmniej nie ustana

różami. Z lotu ptaka wygląda jak
wyprawa po rękę kapryśnej księż-
niczki i połowy królestwa jej papy.

Nie trzeba chyba nikomu
mówić, jak kiepski jest stan na-

szych dróg. Cierpią na tym na-
wet posiadacze Citroënów. Polski
produkt o dumnej nazwie Fiat
126p nie ma szans na wyboi-
stych szosach z kawałami wyrwa-



nego asfaltu, wielkimi jak leje po bombach. Jego resory, niczym sprężyny wyciągnięte żywcem ze starego tapczanu babci, jęczą, skrzypią i nie łagodzą. Zaliczenie dziury przy prędkości większej niż średnie tempo zmęczonego piechura równa się rozwaleniu czachy kierowcy o dach pojazdu, nie mówiąc już o pasażerach podróżujących z tyłu... w pozycji embrionalnej.

Fizyczny ból po przydzwonieniu sobie w łepetynę jest w stanie złagodzić tylko seria ćwiczeń przed monitorem z odpowiednio wzniosłą zawartością. Na początek musi to być **Stunt Car Racer** (nazywany też Stunts, co staje się czasem przyczyną pomyłek) — chyba najlepsza z gatunku gier dla kaskaderów samochodowych. Kwadransik jazdy po rampach, skoczniach i estakadach, a sfrustrowany uczestnik ruchu za-

siadce z 8 bitów) grą samochodową, jaką parę lat temu zaaplikowałem swojemu PC. Może dlatego, że pierwsza — gra wydała mi się niebem na ziemi. Firma Broderbund wyposaża swego pupila w naprawdę świetną, wektorową grafikę i niezły dźwięk (którego początkowo, na bzykadle, nie doceniłem). Wykonanie okazało się na tyle dobre, że nawet po latach jest to moja ulubiona gra samochodowa.

Obiekt moich westchnień to oczywiście nie tylko forma, ale również "treść" tego programu. Przede wszystkim — możliwość stworzenia własnej trasy — bez dziur, wybojów i wystających studzienek kanalizacyjnych. Od startu do mety pełna dowolność, a przy tym bogaty asortyment "utrudniajko-przeszkadzajek". Opcję tworzenia tras posiadają co prawda również inne gierki dla kaskaderów, takie jak **Crash Course**, czy **Hard Drivin' 2**, jednak efekt wysiłków projektanta Stunt Car Racer bije na głowę pozostałe programy. Jest to głównie spowodowane samą dynamiką akcji i emocjami przy prowadzeniu wozu, ale nie tylko. **Hard Drivin' 2** ma pewną przewagę, gdyż posiada większy zasób elementów konstruowanej trasy. Od krzywych, do krzy-



żące i zamazane. Jest to raczej efekt wieku tej gry, która jest dość leciwa, a nie niechlujstwa jej autorów. Kogo to jednak obchodzi?

Crash Course jest gierką dość przyjemną, z sympatycznymi efektami dźwiękowymi, ale wszystko jest jakieś takie właśnie... miłe. Sam wyścig stoi na bardzo wysokim poziomie i choć może w nim brać udział czterech zawodników (trzech sterowanych przez komputer), to jak na mój gust brakuje w nim jakiegoś



twardego elementu walki.

Podstawową funkcją Stunt Car Racer, która zwiększa entuzjizm gracza o 200%, jest właśnie wybór przeciwnika (Opponent). Najlepszy z nich to Skid Vicious (!). Jego dossier mówi, że jest ekspertem pod każdym względem, jeździ bardzo szybko, jest nieustępliwy i żądny zwycięstwa. Jak się go wyposaży w Porsche March Indy za prawie pół mln USD, można być pewnym niesamowitej walki na torze. Oczywiście pod warunkiem, że gracz wybierze podobny pojazd — 720 KM i "setka" w 2,3 sekundy.

Wyzwaniem może być prowadzenie gorszego wozu niż samochód przeciwnika, jednak jeśli różnice w przyspieszeniu są zbyt duże zwykle kończy się to porażką. Trzeba mieć jakieś takie umiejętności, żeby wyprzedzić Herr Otto Pracza — trochę gorszego od Skida zawodnika — jadąc wozem z przyspieszeniem gorszym o ponad pół sekundy. Ja-

guarem XJR9, czy Porsche 962.

Gama samochodów oferowanych przez program jest co najmniej tak szeroka

jak ich rozpiętość cenowa. Koszty zakupu podane są jednak tylko w celach czysto informacyjnych, podobnie jak i ważniejsze parametry samochodu i silnika, którym pojazd dysponuje. Trójwymiarowy wóz obraca się na podium i zblazowany gracz może nawet zmienić sobie jego kolorek na gustowny fioleć, majtkową zieleń, etc.

Realia jazdy oddane są bardzo dobrze. No... prawie. Jedyną chyba niedoróbką — z pewnością świadomą, jest odporność pojazdów na uderzenia. Trzydziestometrowy skok, przy prędkości prawie trzystu kilometrów na godzinę, według wszelkich praw fizyki powinien się skończyć sfilcowaniem samochodu wraz z jego zawartością. Tymczasem tu kierowca cały i zdrowy oczekuje na oklaski.

Jest to konieczny element większości symulacji tego typu, gdyż bez niego cały system kaska-



cznie się rozluźniać. Nim minie kilka kolejnych minut, z pewnością będzie gotów do zaaplikowania sobie potężnej dawki samochodowego szaleństwa.

Stunt Car Racer był pierwszą (po prze-

wych krzywych i bardzo krzywych, przez skocznie, do mniej istotnych obiektów — stodół, stacji benzynowych, itp. Większa liczba jest jednak niemal bez znaczenia, za to kiepska grafika ma ogromne. 16 kolorów nie wytrzymuje porównania z 256 kolorami Stunt Car Racera — w Hardzie wszystko jest troszkę niewy-



derskich wyczynów, nie miałby szans powodzenia. Stunt Car Racer jest jednak, w porównaniu z Hard Drivin' 2, dość liberalny pod tym względem. Nie ma górnej granicy prędkości najeżdżania na przeszkodę. Jeśli gracz potrafi zaliczyć "rurę" z maksymalną prędkością swego wozu, to wszystko w porządku. Jeśli nie potrafi, zrozumie swój błąd widząc pęknięcia na przedniej szybie.

Oczywiście bez przesady. Pionowe lądowanie i wysiłki, uwięzione wbiciem maski wozu w asfalt z pewnością zakończą wyścig. Podobnie, jak silne uderzenie w bandę zamykającą zakręt na estakadzie, czy próba przebiecia się przez ścianę tunelu. Równie nieprzyjemny

może być kontakt z najdziwniejszą — moim zdaniem — przeszkodą w Stunt Car Racer, a mianowicie z dwoma bryłami betonu porzucenymi beczkowo na drodze. Na ogół zwycięskie spotkanie z tą atrakcją sprowadza się do trawkowania, czyli ominięcia szerokim łukiem wyżej wzmiankowanej niespodzianki.

I tu warto napomknąć o ważnym zagadnieniu z dziedziny etyki i moralności. Jak program ma ocenić, czy zawodnik skrócił sobie drogę jadąc metodą "na skuskę po pasie zieleni"? Czasami się to udaje, a czasem nie. Jednak większość programów radzi sobie z tym problemem bez kłopotów dzięki systemowi punktów kontrolnych. W każdym razie, Stunt Car Racer jest w stanie bar-

dzo łatwo wykryć oszustwo i ukarać sprawcę czasem karnym, który na ogół jest tak pokaźny, że nie opłaca się skracać drogi. Co innego technika jazdy. Jak to mówią "cel uświęca środki", więc krótkotrwały pobyt na trawie nikomu nie zaszkodzi, a wprost przeciwnie.

Po odbębnienu porcji skoków i zawijasów, czas wrócić do normalnego życia. Trzeba się sprężyć, bo na piątą do kina z dziewczyną. A tu tłok, korki, ryk klaksonów i tysiące czerwonych świateł.

Tak w przybliżeniu wygląda nieskomplikowana fabuła **Outrun** — gry znanej przede wszystkim z automatów telewizyjnych. Pierwsza wersja na PC miała grafikę w standardzie EGA, ostatnia — **Tur-**

bo Outrun przypomina już trochę rzeczywistość, choć ciągle wiele brakuje do jej realnego odwzorowania. Nigdy nie przepadałem za gierkowaniem w "rajd z

dziewczyną". Niby nie mam nic przeciwko niej, ale ta jazda samochodem... straszne. Beznadzieja, która kiedyś była hitem. Teraz jest kilka nowych rzeczy, które każdego amatora szybkich kółek rzucą na kolana.

Numero premiero (a w zasadzie tertio) to **Test Drive III**. Podstawowa pożywka dla graczy katujących wszelkie rajdy.

Ta konkurencja przypomina scenariusz jakiegoś amerykańskiego filmu o nielegalnych wyścigach przez terytorium Stanów, takiego jak "Mistrz kierownicy ucieka", czy komediowy "Rajd Armatniej Kuli". Szybkie sportowe samochody nadające się do poruszania w ruchu ulicznym, a nie tylko na torze, ogromne prędkości, wyprzedzanie na trzeciego i oczywiście tłum policjantów w samochodach z "kogutami".

Test Drive to już klasyka gier samochodowych na PC. Pierwsza część ujrzała światło dzienne w 1985 r. Gorzej było z graczami, oni widzieli niewiele — grafika CGA. Jednak braki sprzętowe z nawiązką rekompensowały

przeżycia. W porównaniu z pierwowzorem, trzecia część Testu dysponuje niesamowitą grafiką i niezłym dźwiękiem, choć jak na mój gust sama gra nie jest już tak ekscytująca jak premierowa sprzed prawie dziesięciu lat.

Atmosferę nielegalnej rywalizacji jeszcze bardziej wzmagają szaleńcy z Crazy Cars. Szczerze mówiąc, nigdy nie widziałem pierwszej części tej gry, ale Crazy Cars 2 przez długi czas zajmował czołową pozycję na mojej liście przebojów z ZX Spectrum. Bardzo dobra grafika (naprawdę!) i świetny dźwięk na AY-greka (miałem 128+2 YEAI), pozwalała kierowcy "rozwinąć skrzydła". Gorzej, gdy przebiegli panowie władza ustawili na drodze zaporę, a na ogonie wisiał już jak pies gończy - radiowóz. Mandat albo... zwiększenie prędkości, prześlizgnięcie się między barierkami i w drogę. Naprawdę było odjazdowo.

Crazy Cars 3 godnie naśladują swojego poprzednika i również potrafią wyzwolić w graczu emocje nie z tej ziemi. Dodatkowym bodźcem jest ma-

mona, którą trzeba

ciulać, bo

może

star-

czyć w

decydu-

jacy m

omencie.

To już

nie tylko

gonitwa na

drodze, ale i

finansowa

walka za

kulisami. Wygrasz

50 tysięcy

zielenych,

za czterdzieści

kupisz nowe

świetne

opony, a tu

niespodzianka —

wejście do

najtańszego

wyścigu

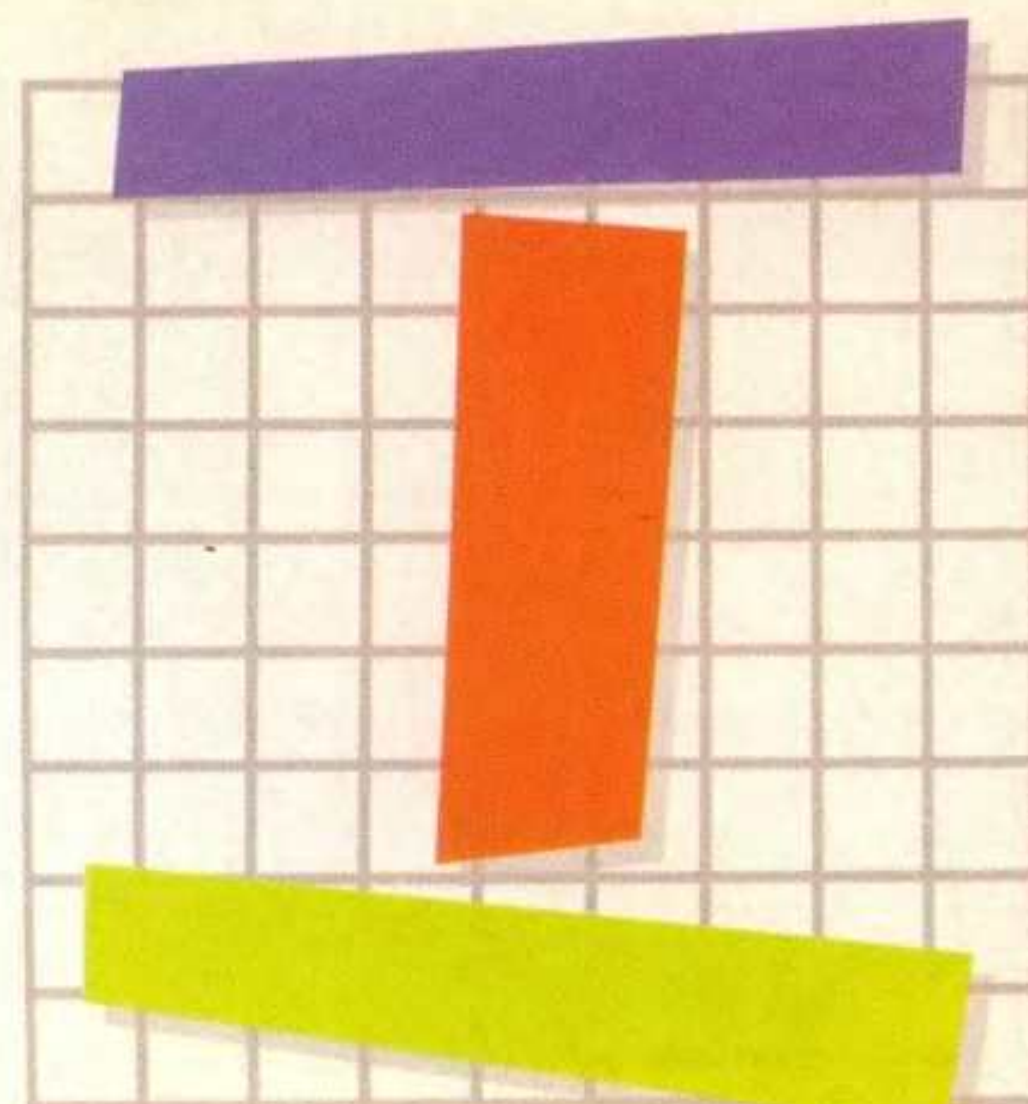
dwie dychy. No

i kłops. Nie

starczyło.

Metodą na odniesienie zwycięstwa jest systematyczne wygrywanie coraz ważniejszych (czytaj: droższych) wyścigów i rozsądne ulepszanie swego pojazdu — zwiększanie liczby biegów i mocy silnika, zaopatrywanie się w bardziej przyczepne opony na gorsze warunki drogowe, itd.

Pomysł wprowadzenia do gry również ekonomicznej strony całego przedsięwzięcia jest bardzo dobry i zbliża gracza do faktycznych realiów tego typu rajdów.

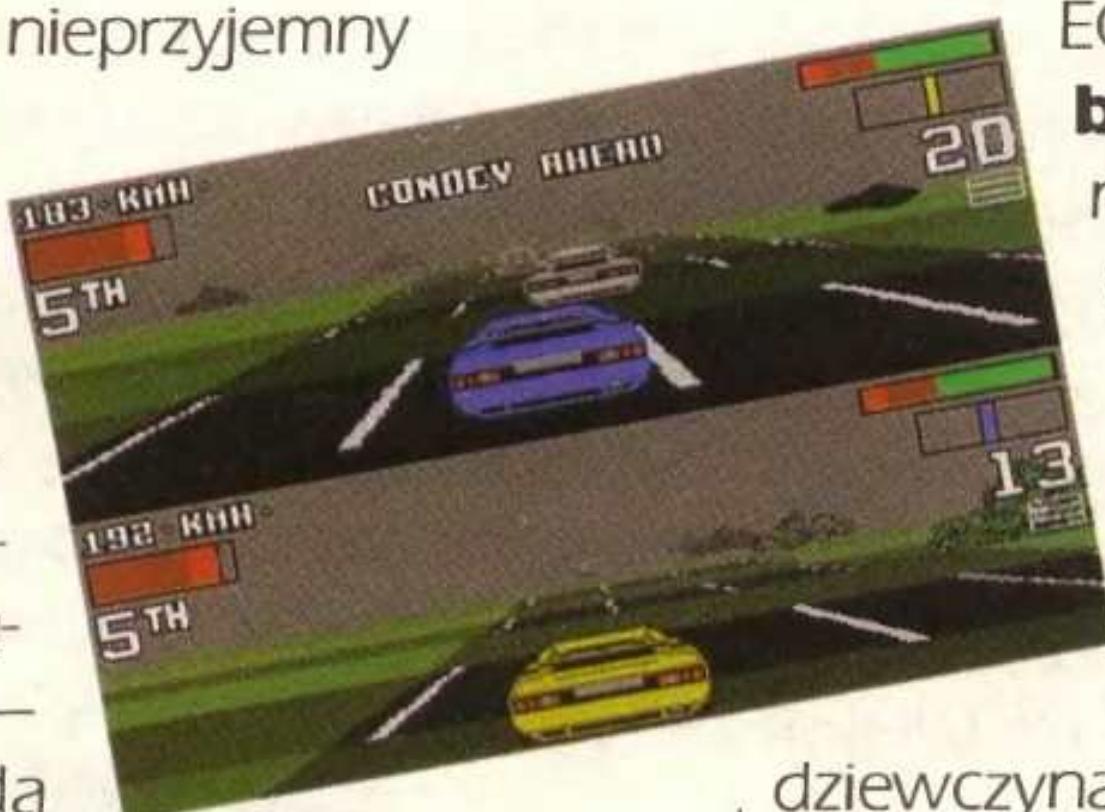


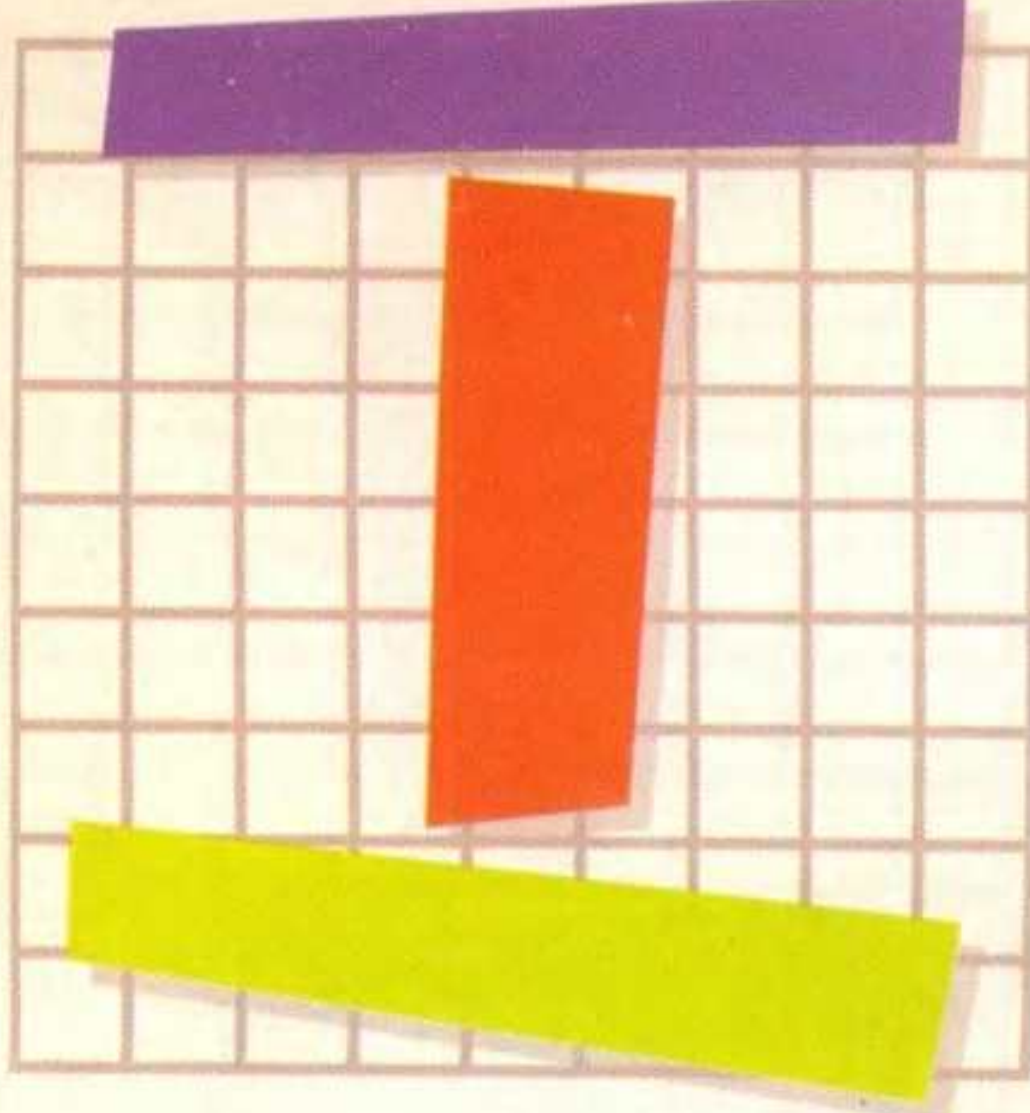
Sklepy w grach samochodowych można już było spotkać na 8-bitowcach — na przykład w dość popularnej grze 4X4 Off Road Racing, której fabuła przenosiła szczęśliwego posiadacza Spectrumu I na dzikie wyboiste tereny, od lat nie skażone ludzką stopą. Wyposażone w napęd na cztery koła i sprzęty ze wspomnianego sklepu, pędziły sobie Landrovery przez pola i rzeki, przy nieustającym akompaniamentie brzęczenia dobywającego się z membrany fonicznej umieszczonej wewnątrz obudowy komputera.

Efekt zmierzchu komputerów przyniósł biednym użytkownikom PC satysfakcję. Kupuje się już tylko sprzęt (co najmniej) 16-bitowy i wybrzydza na starego Commodore 64. No, ale takie są konsekwencje postępu technicznego — wszystko co kiepskie idzie do piachu. Czy zresztą niesłusznie?

Crazy Cars 3 zajmuje na twardym dysku ponad 1,3 MB — wielkość kolosalną dla staruszka Spectruma (byłoby to jakieś 35 gier spectrumowych, które zajmowałyby ponad trzy obustronnie zapisane kasety — względnie więcej niż 10 dyskietek 3"). Zakładając absurdalnie, że udałoby się ją poszatковать i po kawałku wciskać do pamięci 48 kB, no powiedzmy 128 kB, to przy szybkości z jaką działała ULA, płynność przesuwania się obrazu byłaby prawie zerowa.

Zasadniczym kryterium przy ocenianiu symulatora samochodu (podobnie jak samolotu) jest to, co widać przez jego szybę. Jeśli procesor jest zbyt wolny to to coś będzie kanciaste i będzie przesuwane się skokowo, co z pewnością "kierowcy" nie zachwyci. Dlatego, szczególnie ostatnimi czasy, chociaż dopracowanie tego typu gier zwiększyło się i przez wspomniane okno widać coraz więcej szczegółów, to wzrastają też wymagania sprzętowe.





daleko jej więc do kunsztu zbrodniczej walki Deathracka.

Ale szczerze mówiąc, wolę coś prostszego — za to z żywym przeciwnikiem. Komputer nie daje pełnej satysfakcji, ale rozłóż kumpla, pokazać mu kto jest lepszy, to jest to co niedźwiedzie lubią najbardziej. Stara jak świat technika dzielenia ekranu na połowy (atarowska gierka Pitstop) została zaimplementowana w czadowym programie Gremlin Graphics — **Lotus III**. Oczywiście można też pojechać

Bardzo dobry produkt Electronic Arts — **Car & Driver**, po prostu nie działa na sprzęcie gorszym niż 386, nie muszę nadmieniać, że VGA jest obowiązkowa. Z drugiej jednak strony posiadacze lepszego sprzętu mają używania co nie miara. Do wyboru dziesięć różnych samochodów, aż do tych najbardziej nowoczesnych — z pełnymi charakterystykami, opisami oraz zestawieniami przyspieszeń, zajmującymi często kilka stron. Płynna grafika o wysokiej rozdzielczości i wyścigi po autostradach i międzystanowych drogach. Naprawdę odlot.

Wracając jeszcze do handlowych koneksji niektórych gier samochodowych to na pewno warto wspomnieć jednego z weteranów — morderczego **Deathrack**. Tam wchodzi się do sklepu nie tylko po świecę i olej, ale również, a prawdę mówiąc zwłaszcza, po asortyment bojowy. Autorzy zadbali o ferię środków defensywnych i oczywiście ofensywnych. Do pierwszych można by zaliczyć różne tarcze, zderzaki i osłony, a do drugich (mniam!) działka, miny, wyrzutnie pocisków lub niespodzianki na specjalne okazje — terminatory, zostawiające z samochodem przeciwnika kupę złomu.

Innym urozmaicheniem mogą być wysuwane spod samochodu teleskopy, które przerzucają wehikuł nad pojazdem przeciwnika. Takie zabawki stosuje się w grze **Speed Racer**. Jest to zabawa miła i przyjemna, o zerowym znaczeniu deprawacyjnym, do tego oparta na filmie animowanym —

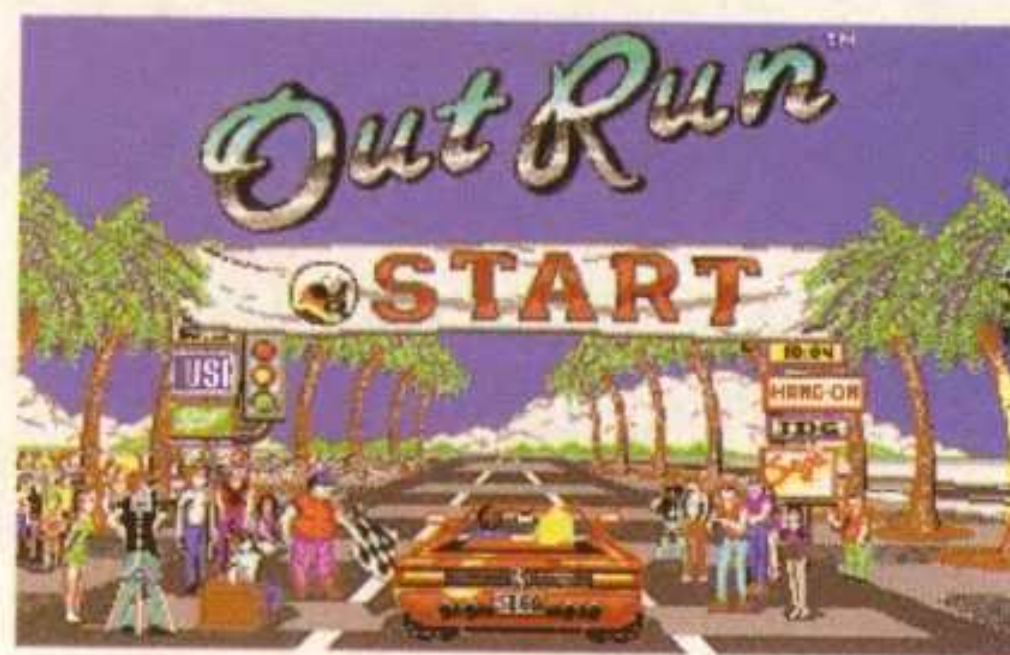
A co?

Nic, nic... znaczy się, to ja już jestem czwarty. Ty ośli zgły... zaraz cię dojdę. Na! Masz. Żegnaj (złośliwe machanie rączką

samemu, ale wypada to jakoś tak błdziutko. Dwóch zawodników — odjazd do kwadratu. Wszyscy ci, którzy nie mieli jeszcze okazji rozrywać się w ten sposób, nie wiedzą co tracą. Oto krótkie sprawozdanie z "pola walki"

dwóch zapalonych graczy:

"...Zajechał mi drań, niech go popieści... który jesteś? Czwarty.



do kolegi siedzącego obok). Niech no ja cię tylko... (z drugiej strony wciąż złośliwie) Gadu, gadu... O! Słysz, słysz (komentarz do efektu dźwiękowego, wywołanego pocieraniem błotnika o ścianę tunelu) Cisz! Co cisza? Pierwszy jestem... halo. (drugi milczy i się złowieszczo uśmiecha) Co nie cieszysz się, że wygrywam? (ciągłe nic) Co nic nie mówisz? (drugi nagle cichutko przez zęby:) Palliwo... Aaaaaaa, nicht tankieren machen. La Boga! (drugi śpiewnie:) Aut ofu!el... Zyg-zyg... a ja dojadę!"

Dużym atutem Lotusa jest spora liczba scenariuszy — kilkanaście klimatów z gatunku przemieszczania w czasoprzestrzeni, od Wichrowych Wzgórz i Nocnego Rajdu W Nieznane do Wyprawy W Krainę Tysiąca Jezior. Superpłyn-

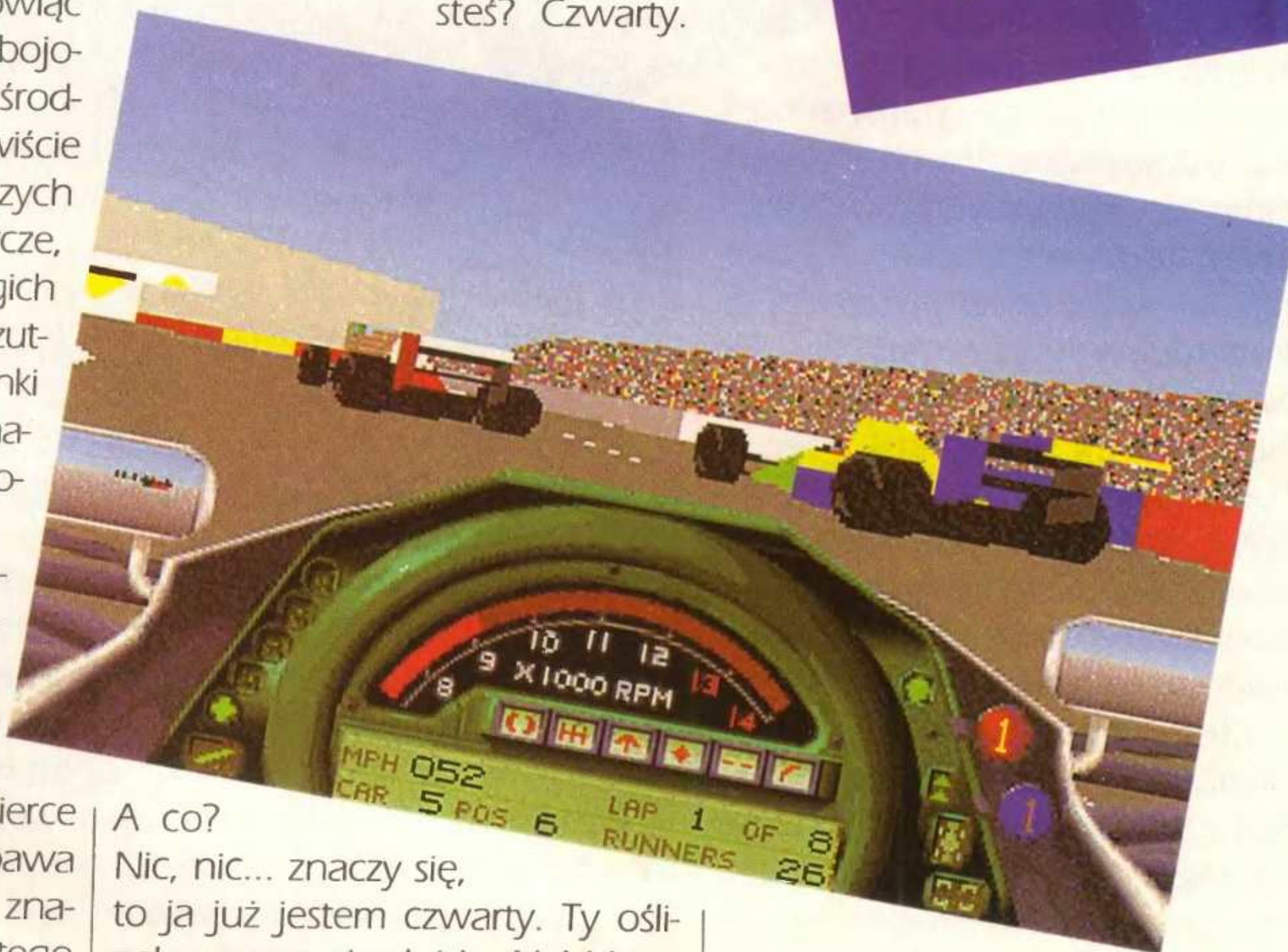
podobnie jak dźwięk doskonale podkreślający wagę zmagania Tytanów szos. Miłym zaskoczeniem był wbudowany w grę algorytm kalibracji joysticka, który sprawdził się wyśmienicie (do tego stopnia, że włączałem sobie Lotusa, żeby ustawić lewar przed inną grą).

Gadu, gadu o rajdach i innych pierdołach, a ciągle ani słowach o Formule I. No i proszę. Na początku (a w zasadzie na końcu) chciałbym wszystkim małolatom przypomnieć grę **Grand Prix Circuit** — pierwszą na PC grę pozwalającą przeżyć chwile ekstazy w bolidzie Senny. Jak to zwykle bywa (patrz: TEST DRIVE II), ten zasłużony emeryt (Circuit nie Senna) miał supergrafikę CGA, co jednak wcale nie umniejszało jego grywalności. Program niezbyt rozbudowany, ale zapewniający komplet potrzebnych opcji — włącznie z normalną lub automatyczną skrzynią biegów. Minimum słów, maksimum muzyki. To znaczy, muzyki to tam za wiele nie było. No chyba, że jakieś piski...



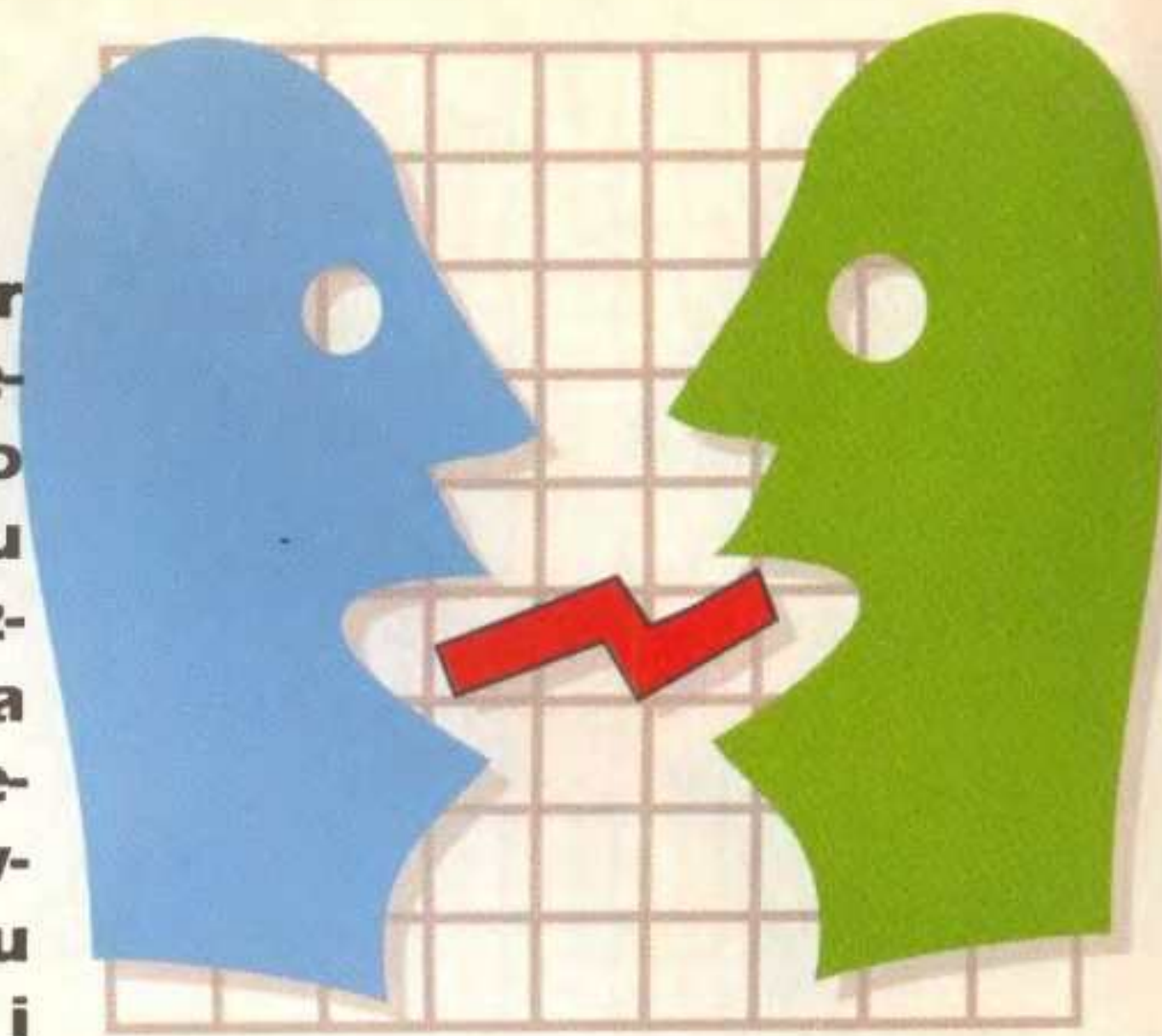
Później nadeszła era przeróżnych Grand Prix: **GP Unlimited**, **MicroProse GP**, **Nigel Mansel's GP**; i tak prawdę mówiąc żadne mnie nie wciągnęło (może przez to, że grałem cały czas w Stunt Car Racer). Owszem możliwości graficzne — muzyczne, robią się powoli niemal multimedialne, ale w pewnym momencie, przedawkowanie oprawy nad treścią zaczyna powodować niesmak i przestaje przynosić grającemu satysfakcję. Ciągłe czekam na naprawdę dopracowaną grę, symulującą uczestnictwo w wyścigach Formuły I — bo nie ma nic tak wspaniałego, jak jazda z prędkością większą niż dwieście kilometrów na godzinę.

Maksymilian Wrzesiński



na grafika nie budzi najmniejszych zastrzeżeń,

RZUT OKA Z PRAWA



Rozmowa z prof. dr hab. Janem Bleszyńskim, Wydział Prawa i Administracji Uniwersytetu Warszawskiego.

— Panie Profesorze, jest Pan znanym specjalistą z dziedziny prawa autorskiego. Na czym polegała Pańska rola przy opracowaniu projektu ustawy "Prawo autorskie i prawa pokrewne", podpisanej 14 lutego br. przez Pana Prezydenta?

Byłem współautorem projektu, powstałego z inicjatywy Ministerstwa Kultury. Pracowałem nad tą ustawą od ponad 20 lat. Przede wszystkim, uczestniczyłem w wielokrotnych konsultacjach tego projektu ze środowiskami twórczymi, producenckimi i dystrybutorami, artystami i wykonawcami. Przedstawialiśmy różne propozycje. Ostateczna wersja, dotycząca programów komputerowych została oparta na Dyrektywie Majowej EWG z 1991 r.

— To zrozumiałe, że ustawa miała i ma nadal wielu przeciwników wśród młodszej części miłośników komputerów. Jednak także wiele odpowiedzialnych osób podnosi kwestię — wykluczenie możliwości nabywania programów po cenach pirackich, czyli niskich — może spowodować znaczne przerzucenie zainteresowania komputerami, gdyż staną się wtedy kosztownym hobby...

Musimy się liczyć z tym, że kopie tzw. legalne będą droższe. Będzie tak dlatego, że w odniesieniu do tych, które dominowały dotychczas na rynku, cenę kształtował zysk kopiującego i cena nośnika. Reszta — to bardzo prościutki proces kopiowania. Tak więc tu, niestety skok cenowy musi być przewidywany. Nie możemy przejść obojętnie wobec zarzutu producentów, że utrzymywanie dotychczasowego stanu powoduje nieopłacalność działalności, czy też zamyka rynek dla obcych licencji. Każdy program, który się na nim pojawia jest kopiowany i praktycznie produ-

cent nie ma nawet możliwości pokrycia nakładów na przygotowanie programu. Przypomina mi się tu dyskusja, w której jeden z informatyków argumentował, że kradziony samochód też kosztuje taniej... I to wcale nie oznacza, że kierując się tylko przystępnością ceny powiemy, że wszystko jest w porządku. Mamy świadomość tego, że sytuacja, która istnieje w Polsce nie jest spowodowana brakiem odpowiedniego ustawodawstwa. My staliśmy na stanowisku, że programy komputerowe były chronione. Sytuacja ta jest po części spowodowana całkowitą bezczynnością producentów, którzy po prostu nie dochodzili swoich praw. Nie ma jednak żadnej racji, przemawiającej za odmową ochrony programów komputerowych. Objęcie efektywną ochroną programów komputerowych przede wszystkim spowoduje otwarcie polskiego rynku i z drugiej strony zlikwidowanie sytuacji, w której legalne kopie programów kosztują bardzo drogo, gdyż producenci wliczają sobie koszty piractwa w cenę egzemplarzy dystrybuowanych odpłatnie. Przecież obecnie to jest przerzucane na barki użytkownika. Z jednej strony trzeba więc liczyć się z tym, że ceny oprogramowania wzrosną, z drugiej strony rynek zostanie uporządkowany i zrationalizowany. I to jest też pewna wartość. Dotychczas ten rynek nie był rynkiem racjonalnym — to znaczy dostawał Pan produkt tani ale przypadkowy, produkt, który nie miał obsługi, produkt, o którym nigdy nie było wiadomo, czy jest zniekształcony czy nie. Wprowadzenie tego wszystkiego w legalne łóżysko daje poczucie bezpieczeństwa. Nie jest obojętne, że jest się jednym z kilku legalnych nabywców programu — a reszta skopiowała go nieodpłatnie, bo praktycznie legalni nabywcy w jakiejś części finansują tamtą właśnie "radosną działalność" piratów.

— Chciałbym tutaj dotknąć kwestii, która zarysowała się pod koniec Pańskiej wypowiedzi. Zajmując się grami komputerowymi od 8 lat — ostatnio nawet zawodowo, wiem z doświadcze-

**nia, że specyfiką gier komputerowych jest nie-
możność dokładnego
wypróbowania towaru
przed zakupem. Gra roz-
reklamowana, zbierająca
najlepsze recenzje, cie-
kawa i barwna na pierw-
szy rzut oka, w domu
okazuje się nudnym i
niedopracowanym bu-
blem. Do tej pory gracz
ją po prostu kasował i
nie tracił ani złotówki.
Teraz gra wylądowała na
szafie, a gracz straci —
przy dzisiejszych cenach
— kilkaset tysięcy złó-
tych.**

To nie jest tak. Bo jeśli jest Pan nabywcą legalnym, to przecież ma Pan prawo od swojego kontrahenta czegoś wymagać! W dotychczasowym układzie rynek legalny był rynkiem marginesowym. Natomiast w miarę racjonalizacji będzie można oczekiwać, że klient będzie dokładnie wiedział co kupuje. Przecież to o czym Pan mówi, jest typowym produktem stanu niepewności, kiedy producent lub dystrybutor trzyma wszystko za pazuchą do ostatniej chwili, bo ma głębokie i uzasadnione przekonanie, że jak tylko program wypuści z ręki, to natychmiast zacznie on cyrkulować swobodnie na rynku. Jest to sytuacja, w której oferujący swój produkt nie ma żadnego poczucia bezpieczeństwa. To o czym Pan mówi, ma szansę być wyeliminowane w wyniku uporządkowania rynku. Tu nawet nie o to chodzi, że ktoś, gdzieś skopiuje cudzy program. To nie jest niebezpieczeństwo. Piractwo w skali marginalnej istnieje wszędzie. Natomiast myślę, że nowa ustawa wyeliminuje sytuację, w której prowadzenie nielegalnej eksploatacji jest modelem dominującym na rynku. Nowe prawo bardzo restrykcyjnie traktuje eksploatację programów komputerowych. Została — np. w odniesieniu do programów — ograniczona podstawowa zasada, która tradycyjnie funkcjonuje w prawie autorskim, pozwalająca kopiować utwory na własny użytek osobisty.

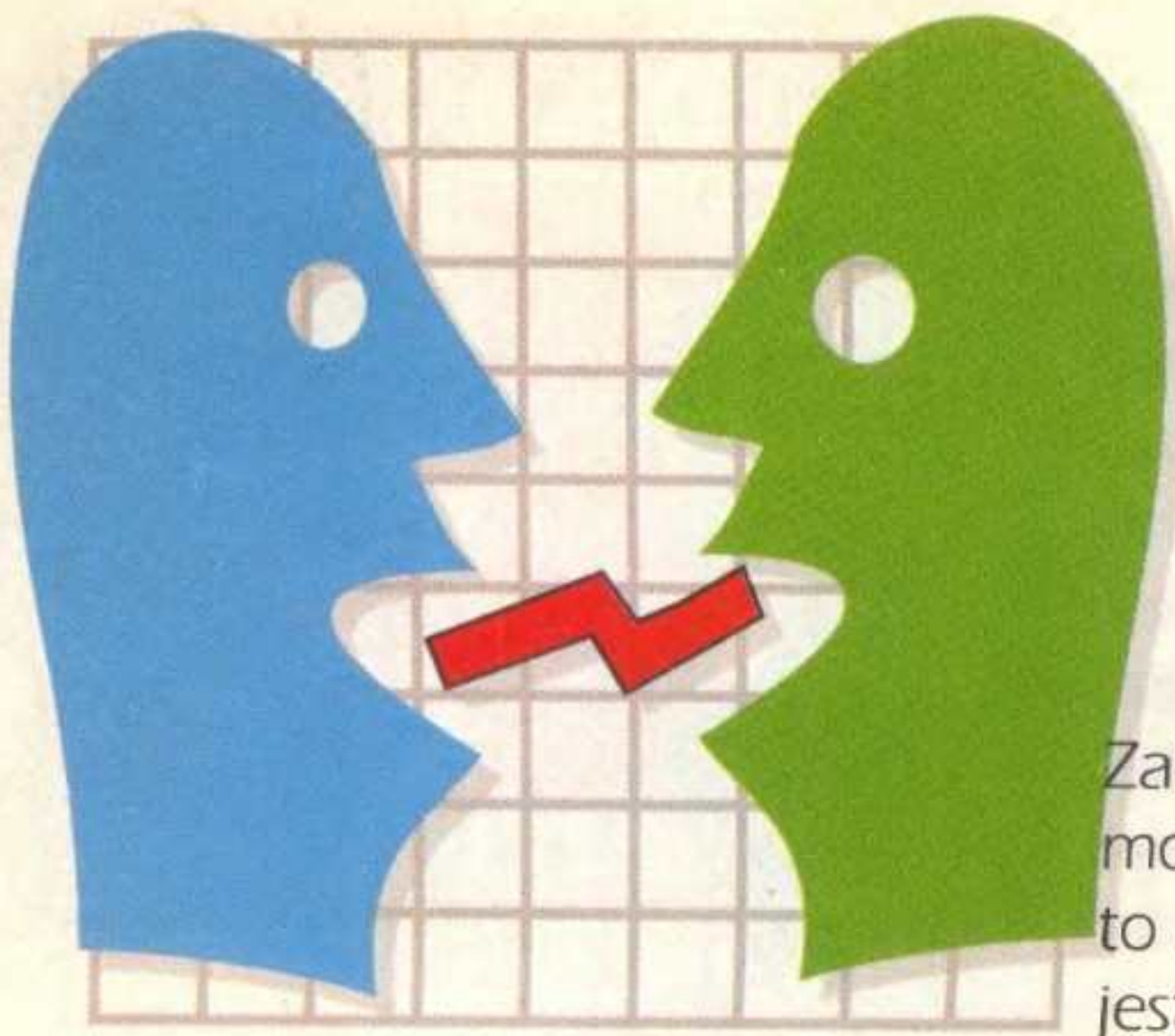
— Pozwolę sobie pójść za Pańskim nurtem myśle-

nia i przejdę do praktyki. Art. 75 ustęp 1 ustawy wspomina o tym, że można bez zgody autora między innymi (jest tu odwołanie do Art.74) "tłumaczyć, przystosowywać..." program komputerowy jeżeli jest to "niezbędne do korzystania z programu komputerowego, zgodnie z jego przeznaczeniem". Czy przetłumaczenie napisów w obcojęzycznej grze, na własny użytek, poprzez ingerencję w kod programu wypełnia przesłanki ustępu 1 Art.75 — i tym samym nie jest naruszeniem praw autorskich?

Ten przepis wyraźnie i bardzo ściśle określa w jakich granicach dozwolone jest korzystanie z programu. Ma Pan prawo korzystać z programu tylko w zakresie funkcji, na które uzyskał Pan licencję. Przepis pozwala na osiągnięcie dostępności do programu. Nie daje jednak podstawy do wydania tłumaczenia instrukcji do programu.

— Kwestia dozwolenia wykonywania kopii zapasowych. Art.75 ustęp 2 punkt 1...

To jest kolejny wyjątek, przy czym znowu jest on ściśle limitowany tym, że kopia zapasowa może być wykonywana przez kogoś, kto dysponuje legalnie tym programem. Może ona pełnić tylko funkcje zabezpieczające — być rezerwą, gdyby w toku normalnej eksploatacji uległa uszkodzeniu kopia podstawowa. W żadnym wypadku ta zapasowa kopia nie może być przedmiotem równoległej eksploatacji. Proszę zwrócić uwagę, że przepisy znacznie bardziej wąsko regulują korzystanie z programu niż w przypadku innego rodzaju utworów — np. literackich.



możliwe zakładanie licencjonowanych wypożyczalni gier komputerowych?

Byłaby to forma eksploatacji... Zakładanie wypożyczalni byłoby możliwe tylko wtedy, gdyby na to została uzyskana licencja. Nie jestem w stanie przewidzieć w jakim kierunku pójdą formy eksploatacji programów — jeszcze parę lat temu nikt by nie pomyślał, że będą istnieć wypożyczalnie kaset video i płyt CD. Natomiast z punktu widzenia prawa mamy sytuację jasną — do tego aby taką eksploatację podjąć, musi być zgoda uprawnionego do programu.

— Zajmijmy się takim przypadkiem: w domu jest jeden komputer i dwóch braci potrzebujących do pracy edytora tekstów. Odpowiedni program kupuje tylko jeden brat, ale korzystają z niego obaj. Jak zakwalifikowałby Pan ten przypadek w myśl ustawy o prawie autorskim? Czy drugi brat narusza autorskie prawa majątkowe autora programu?

Uzyskana licencja wyraźnie określa warunki i zakres w jakich została ona udzielona i w treści licencji jest napisane, czy nabywca może korzystać z programu w obrębie jednej maszyny czy dwóch, w jakich warunkach może Pan korzystać w zespole. Inną licencję uzyska Pan kupując program do celów domowych a inną dla eksploatacji w sieci, natomiast generalnie mówiąc nie jest to problem ustawy, gdyż ustawa powiada, że użytek osobisty jeśli chodzi o eksploatację programu jest wyłączony. Wszystko więc zależy od licencji. Jednak wraz ze sprzedażą egzemplarza następuje wyczerpanie praw do rozpowszechniania tego egzemplarza, z wyjątkiem najmu lub dzierżawy.

— Chciałbym poruszyć tu na marginesie bardzo istotną dla czytelników naszego pisma kwestię. Kto jest osobą, która narusza autorskie prawo majątkowe — ten, co sprzedaje lub rozpowszechnia za darmo nielegalne kopie programu, czy ci, co je od niego kopiuja?

Odpowiada każdy, kto wkracza w prawa autorskie. W prawo autorskie wkracza zarówno "producent", który nielegalnie kopiuje, "dystrybutor", który obraca nielegalnym produktem, jak również ten, kto finalnie z tego nielegalnego produktu korzysta — chociażby działał w dobrej wierze. Nieświadomość działania nie ma wpływu na to, że jest ono bezprawne i narusza cudze prawo autorskie. Kwestia świadomości może jednak mieć znaczenie dla zakresu odpowiedzialności. Zakazać można każdemu, domagać się zwrotu bezprawnie uzyskanych korzyści można od każdego. Odszkodowanie zależy już od wykazania winy.

— Ale, jeśli oboje naruszają prawo autorskie, to przecież autor mógłby żądać odszkodowania tylko od jednej osoby, bo po zaspokojeniu jego roszczeń przez tę osobę wygaśnie jego interes.

Obowiązek odszkodowania lub wydania korzyści wygasa z chwilą ich wypłacenia. Do tego momentu wszyscy odpowiedzialni solidarnie. W ramach

doznanej szkody, czy też domagając się zwrotu korzyści, można domagać się ich wg klucza, który dowolnie sobie ustala uprawniony — od jednej z osób odpowiedzialnych, od łącznie wszystkich czy wg innego podziału, który z różnych względów będzie uznany za korzystny — między innymi ze względu na wypłacalność...

— Autorskie prawa majątkowe wobec konkretnego programu będą z reguły w posiadaniu producenta lub wydawcy, a nie samego autora lub autorów. Kto będzie ścigał z oskarżenia prywatnego w procesie karnym i pozywał ze sprawy cywilnej w wypadku produkcji zagranicznych (minimum 95% rynku)? Oczywiście jeśli firma nie ma w Polsce przedstawiciela.

Przecież zagraniczne przedsiębiorstwo może wynająć w Polsce adwokata czy agencję. Instytucjom tym po prostu wystarczy udzielić pełnomocnictwa.

— Art. 75 ustęp 2, punkt 1 mówi: "jeżeli jest to niezbędne do korzystania z programu komputerowego" — jak to rozumieć? Przy dokładnym każdym programie istnieje jakieś prawdopodobieństwo (zależne od jakości nośnika) utraty danych, a więc kopia zapasowa ma uzasadnienie w każdym wypadku.

Ustawodawcy chodzi o to, żeby korzystanie z nośników nie wykraczało poza uzyskaną przez nabywcę licencję. Podkreślenie elementu "niezbędności" ma na celu zabezpieczenie się przed nadużywaniem tego użytku poza ten, który był objęty uzyskaną licencją.

— Zajmijmy się teraz kilkoma sprawami "z życia wziętymi". Czy pod rządami nowej ustawy będzie można nieodpłatnie pożyczyć program komputerowy? Podkreślam: pożyczyć, a nie skopiować. Kolega pożycza nam legalnie kupiony i oryginalny program. Przez ten czas, kiedy ja z niego korzystam, on jest tej możliwości pozbawiony.

Nie. Uprawniony z tytułu prawa autorskiego (autor lub producent) ma wyłączność eksploatacji, z wyjątkiem tych ściśle określonych przypadków, które są dozwolone. Do tego, żeby można było wykroczyć poza uzyskaną licencję w ramach tak zwanego dozwolonego użytku, musi być wyraźne umocowanie w ustawie. Takiego umocowania tu nie ma...

— Idąc dalej tym tokiem myślowym. Czy będzie



twą do dokonywania działań w zakresie ochrony.

— **Ostatnie pytanie. Ustawa wchodzi w życie po upływie trzech miesięcy od daty opublikowania w "Dzienniku Ustaw". Kiedy ustawa zostanie opublikowana? (Wywiad przeprowadzono 22 II 94).**

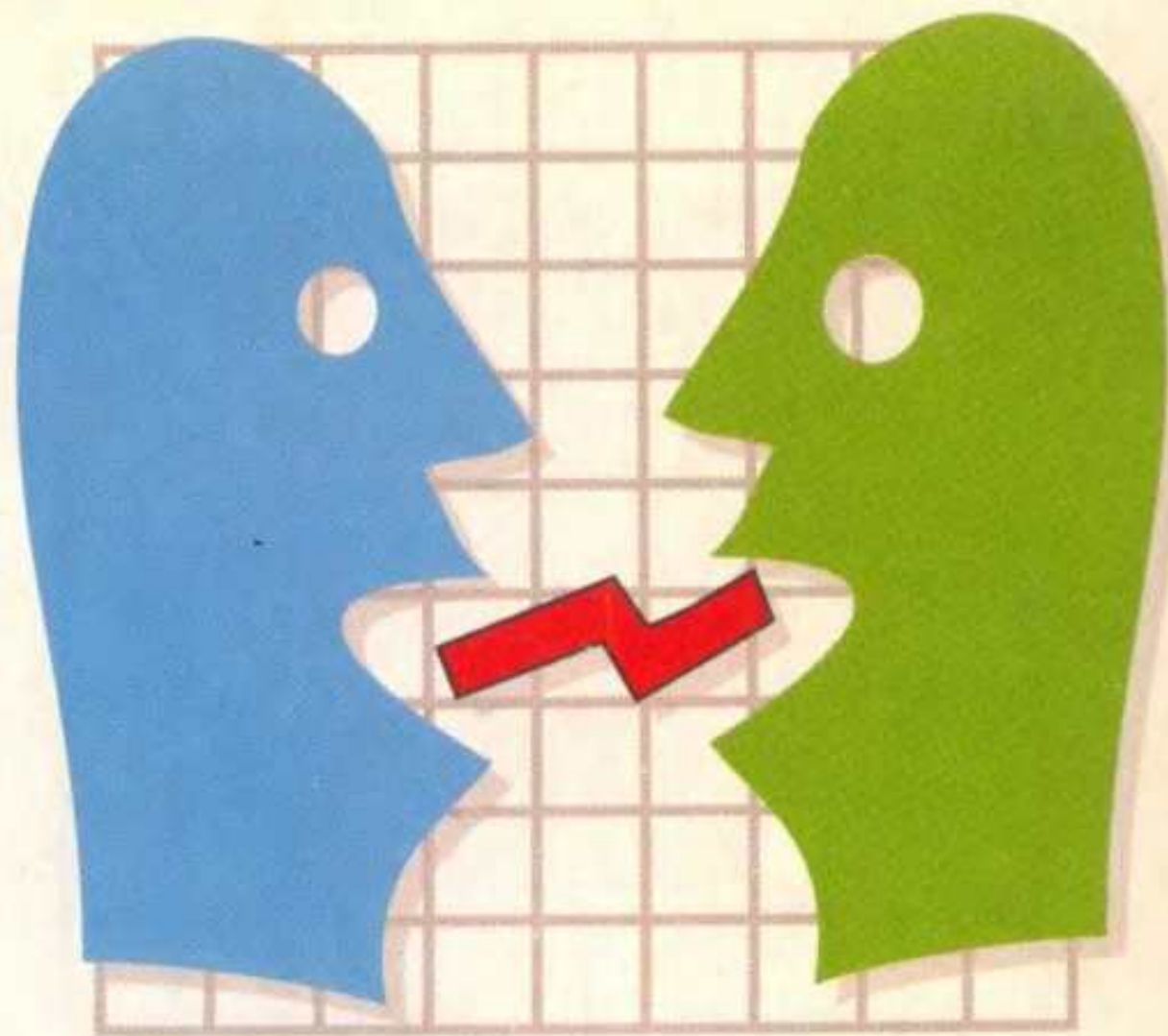
Liczę się z tym, że ustawa zostanie ogłoszona w pierwszych dniach marca, a co za tym idzie, wejdzie w życie najprawdopodobniej w czerwcu. Pan prezydent tekst już podpisał, jest to już teraz kwestia ściśle techniczna... Kończąc naszą

rozmowę chciałbym powiedzieć, że mamy do czynienia z pewnym fenomenem: ustawa nie weszła jeszcze w życie, a już wpływa na porządkowanie się rynku — myślę tutaj o wyraźnym likwidowaniu interesów, jeśli idzie o rynek piracki. I to jest pewnym sukcesem...

Dziękuję za rozmowę.

Rozmowę przeprowadził Marcin Grabski

Podkreślenia pochodzą od autora.



po co ciągle wnosisz do bloku pudła czystych dyskie-
tek i zadzwonili gdzie trzeba.

Do tego, co groziło ci wcześniej, dodaj sobie jeszcze "wydanie uzyskanych korzyści" — Calibra idzie pod młotek (choć uprawniony może tu zamiast tego zażądać "potrójnej wysokości stosownego..." — patrz wcześniej) oraz uiszczenie minimum dwukrotności uprawdopodobnionych zysków uzyskanych z procederu na państwowy Fundusz Promocji Twórczości Ministra Kultury i Sztuki. Na zdrowie!

Odpowiedzialność karna

— czyli, co ma do ciebie państwo...

Przypadek 1 i 2 — kara pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności lub grzywny.

Przypadek 3 — kara pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5 (w tym wypadku zawsze więzienie!).

— a jeżeli to nie byłoby nic wielkiego, żadne stałe źródło dochodu tylko ot tak: raz, ciwa razy skopiowanie za for-
sę — kara pozbawienia wolności do 3 lat.

— jeżeli skopiowałeś shareware za koszty kopiowania, a potem ze zdziwieniem dowiedziałeś się od policji, że to nie żaden shareware tylko najnowsza wersja Borland C++ (działanie nieumyślne) — grozi ci kara pozbawienia wolności do roku, ograniczenia wolności albo grzywny.

Oczywiście nie trzeba dodawać, że odpowiedzialność karna i cywilna zachodzi łącznie (ale wszystko może się odbyć w ramach jednego procesu karnego).

Ustawa wejdzie w życie trzy miesiące po ogłoszeniu jej w "Dzienniku Ustaw", czyli najprawdopodobniej na początku czerwca.

Art. 79

Autor lub producent mogą zażądać od ciebie "wydania uzyskanych korzyści" — w tym wypadku niczego, ale co z tego, skoro w zamian mogą zażądać "potrójnej wysokości stosownego wynagrodzenia z chwili jego dochodzenia" — czyli ceny legalnego egzemplarza gry.

Będziesz musiał także zapłacić twórcy programu regularne odszkodowanie. W najprostszym modelu oznacza to także cenę legalnego egzemplarza, jaką autor-producent uzyskałby od swojego potencjalnego klienta — twojego kumpla, ale mogą tu dojść także inne straty spowodowane twoim kopiowaniem — np. koszty zerwanych kontraktów!

Art. 80

Najlepsze na końcu. Sąd może orzec przepadek na rzecz Skarbu Państwa (lub twórcy, gdy będziesz niewypłacalny) twojego komputerka i czystych dyskie-
tek — czyli "przedmiotów służących do bezprawnego wytworzenia egzemplarzy utworów".

Przypadek 3

— Zachęcony bezkarnością po pierwszym przypadku rozkręciłeś w piwnicy mały, bezpieczny interesik... W końcu sąsiedzi, zazdrośni o nowego Opla Calibrę, zorientowali się

go oświadczenia o odpowiedniej treści i formie", czyli najprawdopodobniej do kosztownego ogłoszenia w gazecie (w "Gamblerze" ?), że to nie ty jesteś autorem takiego a nie innego utworu. Ale najgorsze, że będziesz musiał zapłacić "odpowiednią sumę pieniężną" samemu twórcy lub na wskazany przez niego cel społeczny (nie będzie to na pewno Dom Emerytowanego Hackera). Jeśli chodzi o sumę, to jej wysokość ukształtują pierwsze przypadki orzecznictwa. Jak dotąd sumy zasądzone przy wypadkach naruszenia niektórych "normalnych" praw osobistych (złamiesz komuś rękę lub przetrzymasz go przez noc w piwnicy) nie są dotkliwie wysokie, ale to zupełnie inna bajka.

Ochrona autorskich praw majątkowych — czyli ochrona faktu, że skoro autor program napisał, to tylko on powinien na tym zarobić (albo częściowo producent).

Przypadek 2

— Stało się. Nie ma co ukrywać. Daleś skopiować kumplowi "Mortal Combat IV Construction Kit (Windows NT)".

Co grozi za kopiowanie?

Konsekwencje w świetle ustawy "Prawo autorskie i prawa pokrewne" z 7 stycznia 1994 r.

Odpowiedzialność cywilna — czyli co ma do ciebie twórca programu albo producent...

Ochrona autorskich praw osobistych — czyli ochrona tego, że autor jest jedynym i dumnym twórcą programu.

Przypadek 1

— Nie dość, że kopiujesz grę na lewo i prawo, to jeszcze przy okazji "hakowania" wpisałeś się jako jej twórca.

Art. 78

Tylko za to ostatnie zostaniesz zmuszony do złożenia "publiczne-

MILCZENIE ŁOWIEC

Na seans filmu "Łowca — ostatnie starcie" wybrałem się z mieszanymi uczuciami. W końcu jest to produkt przeznaczony dla dzieci w wieku 10-13 lat, a ja ten szczęśliwy okres mam już dawno za sobą. Z drugiej strony, filmy dla dzieci powinno się robić tak samo jak dla dorosłych, tylko lepiej...

Do hallu kina "Femina" wchodziliśmy pośpiesznym krokiem. Seans zaczynał się o 12:15, zostały nam tylko trzy minuty. "Dwa bilety na łowcę, na dwunastą" — wydyszałem w twarz sympatycznej pani w kasie. "Proszę poczekać" — padła nieoczekiwana odpowiedź. "O w mordę, spóźniliśmy się! Wszystkie bilety już sprzedane!" — przemknęło mi przez głowę. Pani w płaszczu, trzymająca za rękę ośmioletniego chłopca w baseballowej czapeczce, odwróciła się w naszą stronę. — "Panowie też czekacie? To jest nas czworo." — "No tak, może ktoś zrezygnuje z rezerwacji, pani ma oczywiście pierwszeństwo..." — umilkłem pod jej dziwnym spojrzeniem. Chyba się nie rozumieliśmy. — "Mam nadzieję, że ktoś jeszcze przyjdzie, szkoda byłoby iść do domu z niczym" — westchnęła pani w płaszczu. Coś tu było nie tak. "Powiedziała pani, że jest nas czworo..." — w głowie zaczęła mi kielkować pewna myśl. "No właśnie, kiedy zbierze się pięć osób, seans musi się odbyć" — ta uwaga miłej pani rozwiała wszelkie niejasności. Byliśmy JEDYNYMI chętnymi do obejrzenia filmu. Właściwie widzem był tylko chłopiec w czapce, jego mama stanowiła eskortę, a my przyszliśmy do kina, bo nam naczelny kazał. Niedowiarkom podaję dokładne dane: piątek 25. lutego 1994 roku, godzina 12:15, kino "Femina", Warszawa, Polska.

Kilka minut później nasza czwórka zajęła miejsca pośrodku ogromnej, ciemnej sali, a na ekranie pojawili się dwaj menele, rozprawiający o podboju świata na wysypisku śmieci w Radiowie. Podbój ów rozpoczęli od porwania Jana, drobnego geszefciarza, który miał pecha kupić swojemu synowi cartridge ROM (pamięć zresztą zwany dyskietką) z grą "Hunter from the Land of Great Bridges". Podobno obaj menele z niej właśnie pochodzą, dlaczego jednak zaczęli prześladować nieszczęsnego Jana zanim kupił grę? Dlaczego W OGÓLE go prześladowają? Do samego końca ta tajemnica nie zostaje wyjaśniona. Odpowiedź "bo są źli" nie wystarczy chyba przeciętnemu Polakowi w wieku lat dziesięciu. W końcu nawet w najbardziej debilnych gierkach dokładnie wiadomo, czego chcą ci wredni Kosmici i dlaczego trzeba do nich strzelać. Przyczyny, dla których ścigają Janika (syna) są już bardziej zrozumiałe: mając cartridge, może grać i wygrać powrót taty. Tylko dlaczego tego prawie nie robi? Janik zasiada do tytułowej gry dwa razy, za każdym razem dostając manto. Resztę czasu spędza na waleśnianiu się po mieście i zawieraniu pożytecznych znajomości. Jest to jedyne przesłanie filmu, jakie udało mi się rozszyfrować: przyjaźń (i miłość) zwycięża wszystko. Choć w tym wypadku "wszystko" to zaledwie dwóch żalosnych idiotów, jeżdżących wszędzie mikrobusem Volkswagen — swoją drogą firma powinna pozwać producenta filmu do sądu, we wspomnianym mikrobusie opony piszczą nawet przy 30 km/h na prostej! Na zakończenie — "najdłuższe 10 sekund w historii kina": scena pościgu za Janem w worku, jadącym dreżyną w towarzystwie bomby ustawionej na 10 sekund trwa chyba dwie minuty!

Podsumowując: pomysł OK, realizacja OB, ale to co pośrodku — czyli chyba przekład pomysłu na scenariusz — DD. Całość przez swoją nierealność i brak powiązania pomiędzy działaniami bohaterów a ich sytuacją, przypomina senny koszmar. Może o to chodziło? Nie wiem, może dzieciom się to podoba, może nie zwracają uwagi na liczne absurdy i niekonsekwencje akcji. Może miało to być kino akcji — taki McGyver dla młodych, nieważne jak, byle do przodu? Cokolwiek to miało być — nie wyszło.

Imię Zgredaktor

Na film "Łowca", podobnie jak mój zacny przedmówca, udałem się po "prikazie" szefostwa. "Wy tu Wiosna pójdziecie na film o grach komputerowych" — powiedział i nie mogłem już odmówić.

Bynajmniej nie zdziwił mnie fakt, że cztery osoby stanowiły całą widownię na naszym seansie. Od kilku lat zwyczaj chodzenia do kina w ogóle przeżywa kryzys, a już na polskie filmy trzeba widownię zaciągać tak jak zakonnice na wybory Miss Polski. Oczywiście, są wyjątki, takie jak Park Jurajski czy seria Trzy Kolory Kieślowskiego, ale po pierwsze potwierdzają one regułę, a po drugie — "Łowca" do nich nie należy.

Bujny i soczysty przebieg filmu Zgred już opisał, tak więc ograniczę się do moich odczuć i refleksji. Jako spróchniały dziadek, w porównaniu z oczekiwaniami producenta filmu jeżeli chodzi o wiek odbiorcy, mogę mieć je trochę "wypaczone" i zupełnie niezgodne z wrażeniami dziesięcioletniego brzdąca, którego nie razią przeróżne nieścisłości, niedomówienia bądź banalność niektórych fragmentów. Postawmy się jednak w roli 10-latka, który ma zbędne kilkadziesiąt tysięcy złotych i akcje zamknęli mu monopolowy.

Na pewno nie zwracałby on uwagi na denerwujące mnie szczegóły typu radosna zabawa konsolą GameBoy bez włożonego kartridża-gry czy bomba która po wybuchu w zamkniętym pomieszczeniu tylko samą siebie przebywającą tam osoby. Takiego małolata to nie obchodzi. Raczej emocjonowałby się on poczynaniami głównego bohatera filmu — Janika, granego zresztą znakomicie przez Mateusza Damięckiego (szkoda tylko, że scenarzysta i reżyser zafundowali mu papierowe dialogi, odległe od języka używanego na go dzień przez rówieśników). Już zresztą widzę młodzieńców biegających po podwórkach w kaskach od baseballa, ubieranych w sprzęty, które Janik zabrał na tytułowe ostatnie starcie. Nie jestem jednak pewien, czy pomysł z ratowaniem swego syna jest najlepszy — jest on "politycznie" prawidłowy (syn ratuje rodzicą, ale może być zupełnie zignorowany przez młodego odbiorcę. Ale ogólnie "Łowca" może się podobać małodatom, co potwierdza mini anketa przeprowadzona wśród adekwatnych wiekowo uczestników naszego seansu (razem sztuk jeden).

Ze swojej strony mogę stwierdzić, że bardzo dobrą stroną filmu jest ścieżka dźwiękowa. Znakomicie wspomaga ona wydarzenia dziejące się na ekranie, a ponadto słychać, że jest profesjonalnie skomponowana i wykonana. Tu na pewno nic złego nie można powiedzieć. Również gra aktorów jest nienajgorsza, chociaż odniosłem wrażenie, że dorośli nie mogą pokazać swojego warsztatu. Niekiedy starszego odbiorcę razi zaufanie i "ogłada" postaci, ale trzeba wziąć poprawkę na wiek zakładanego przez twórców odbiorcy.

Po wyjściu z seansu "Łowcy" nie mogłem oprzeć się myśli, że reżyser miał świetny pomysł, ale zmaterializowanie go nie wyszło ekipie realizującej film najlepiej. Gdyby można było zrobić remake filmu w Hollywood na pewno byłby on hitem. No a tu, w Polsce... Niestety, nie stał się nim. A szkoda. Ale może to tylko przygrywka do serii udanych rodzimych filmów dla młodej widowni?

Rafał Wiosna

PS. Czy nie sądzicie, że atrakcyjność filmu by wzrosła, gdyby tytuł był po angielsku? "Hunter"...

15.33 DO NEWCASTLE

**POD DACH HALI DWORCA
KINGS CROSS PRAWIE NIE
DOCIERAŁ NIEMIŁOSIERNY
SKWAR PIĄTKOWEGO PO-
POŁUDNIA. LIPIEC W LON-
DYNIE POTRAFI TEŻ NIEŻLE**

**DOKUCZYĆ, CHOCIAŻ LUDZIE Z KON-
TYNENTU UWAŻAJĄ, ŻE TU U NAS
TYLKO SMOG I MŻAWKA... CHŁODNY
CIENĆ STALOWEJ KONSTRUKCJI ZA-
TRZYMYWAŁ JEDNAK PALĄCE PRO-
MIENIE SŁONECZNE I POZWALAŁ
CHOĆ NA CHWILĘ ODETCHNĄĆ PO
DŁUGIEJ JEŹDZIE NA PIERWSZYM PIĘ-
TRZE AUTOBUSU.**

Przeszedłem wzdłuż składu po peronie. Rany, ile lasek... Wymiękleć. Nie da się ukryć — miałem dla nich pociąg. I to całkiem niezły — osiem pulmanowskich wagonów dostosowanych do maksymalnej prędkości 115 mil na godzinę z przyczepioną na przedzie spalinową żółtoniebieską lokomotywą klasy 47, osiągającą moc trzech

tysięcy koni i prędkość 95 mil na godzinę. To wszystko razem składało się na pospieszny 1N22 do Newcastle, którym miałem dziś pojechać w zastępstwie Johny'ego. Johny, biedaczko, po ostatniej whisky w Glasgow potknął się na schodkach swojej lokomotywy i spadł na pysk z wysokości półtora metra. Nie było przyjemnością podziwianie jego pokancero-

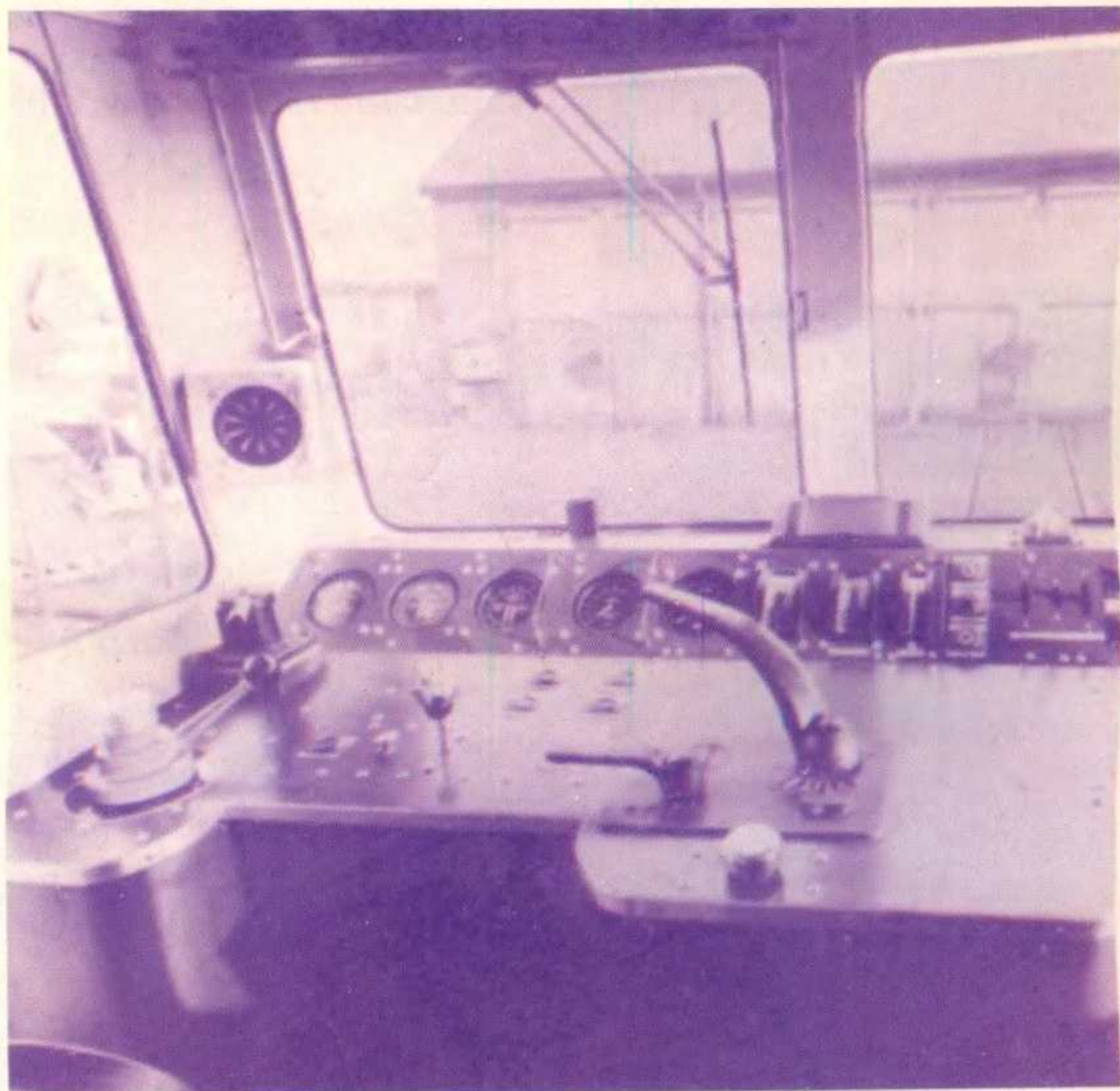
wanej facjaty, kiedy wpadł do dyspozytora naszej lokomotywowni i prosił, żebym dziś za niego pojechał. Opuchnięte usta powodowały, że zamiast "Jack" mówił coś w rodzaju "fuck", lecz darowałem mu tym razem. Pal sześć, pojedę, lubię to przecież!

Otworzyłem kabinę. Miła papieneczka w cienkiej bluzeczce bez stanika (jak to fajnie wygląda w półmroku dworcowej hali!) ciągnąca po peronie słoniową walizę na kółkach spytała o godzinę. "Nie mam zegarka" — odburknąłem nieco zły, że muszę tłuc się sam na swoim krzeselku, zamiast obok niej na wygodnym fotelu przedziału pierwszej klasy. "Jak to, kolejarz i nie ma zegarka?...". Niegrzecznie zatrzaskałem drzwi kabiny przed jej nosem. Rany, jak tu śmierzdził! Szarpałem uchwyty okienka. Został mi w ręku. Shiti! Nieco nerwowo spojrzałem na

tabliczkę z numerem lokomotywy umocowaną nad drzwiami. Do stu tysięcy beczek oleju napędowego! Wlepili mi znowu 47432, ten najgorszy złom, zakałę naszej szopy! Nikt nigdy nie lubił jeździć tą lokomotywą, bo już kilka razy chłopaki mieli z nią różne problemy. Kiedyś zaczęła się palić Steve'owi na szlaku do Woking, innym razem Ricky przejechał nią przez Huntingdon z prędkością 120 mil na godzinę, bo mu się wydawało, że hamulce nie działają.

Biedak otworzył okno i dart mordę, jakby go ktoś zarzynał. Przestraszył się. Za ten strach potem dwa miesiące siedział na kanale i woził klocki hamulcowe. Czego by jednak nie mówić o głupocie Ricky'ego (a jest parę takich historyjek...), to niestety 47432 zawsze była pechowa. Ale cóż. Teraz ciut za późno na reklamacje.

Przejrzałem książkę lokomotywy i wyjąłem z teczki zeszyt służbowego rozkładu jazdy. Podpisałem się zamasyście na dokumencie. Rozkład jazdy włożyłem sobie pod siedzenie, zdjąłem marynarkę i rozparłem się na krzeselku. Z pewną przyjemnością zauważyłem, że służbę na peronie ma dziś Betty, moja ulubiona peronowa. Po machałem jej przez okienko i zaraz podbiegła z plikiem kartek w ręku. "Ty, Jack, dzisiaj jest na ósmej mili ograniczenie prędkości do piętnastu mil. Podpisz



Tak wygląda kabina maszynisty lokomotywy spalinowej klasy 47...

wania nakazu jazdy, ale wybaczam jej, bo ma piękne rude włosy. Kierownik pociągu, stary Joe, krzyknął swoim nosowym głosem "Odjazd!" i gwizdnął. Spokojnie przesunąłem nastawnik na pierwszą pozycję. Silniki zaczęły pracować szybciej i pociąg powoli ruszył z miejsca. Koła zastukały na rozjazdach. Oстрыm łukiem przeciąłem równinę stacji Kings Cross i wjechałem do tunelu pod Gazownią. Tu rozpoczynało się długie

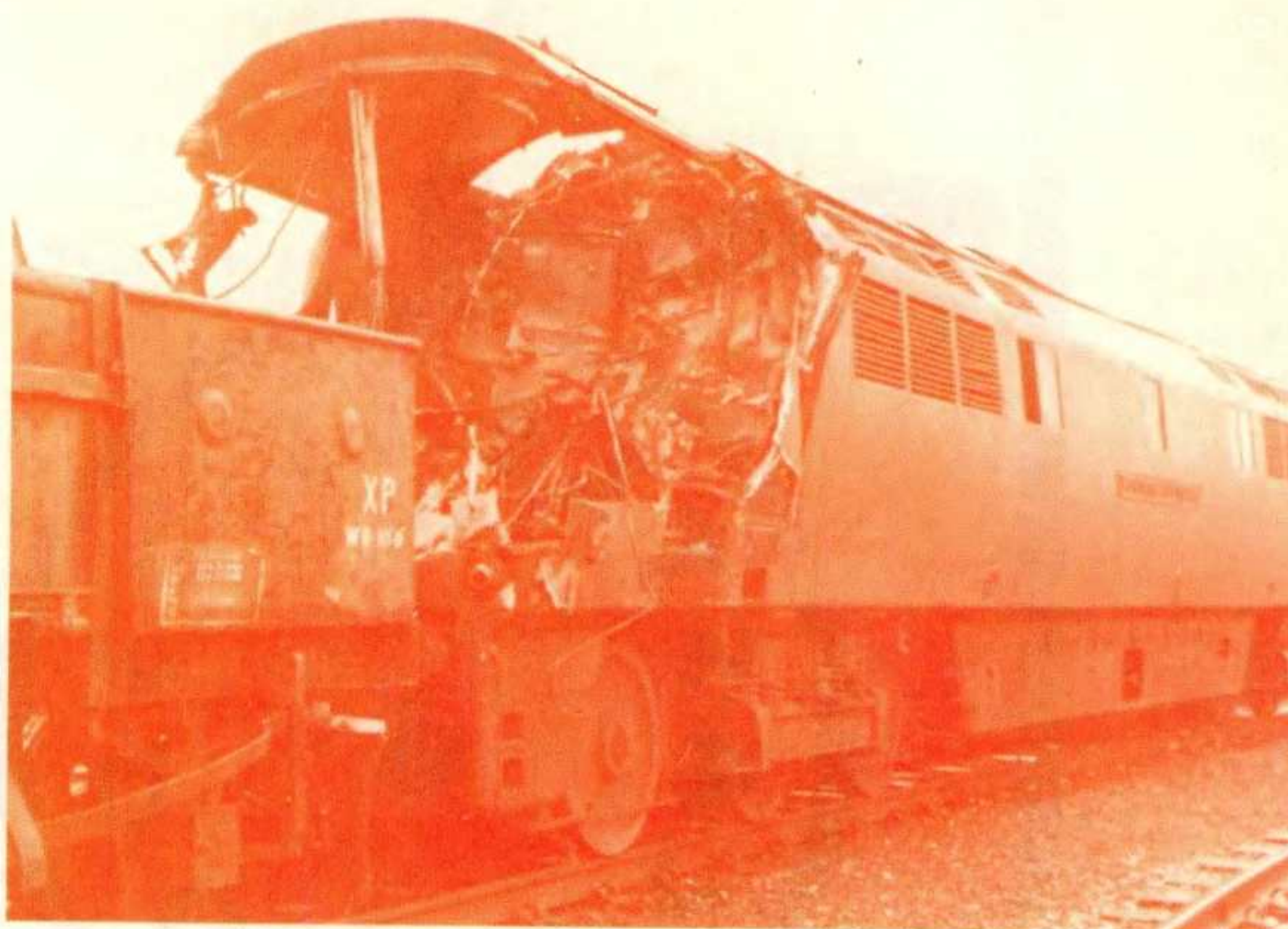
rozkaz.". Skrzywiony wziąłem karteluszek. Myślałem, że ona mnie lubi, a tu po prostu rozkazy... Co miałem zrobić. Postawiłem parafkę, a Betty skwitowała to swoim rozkosznym uśmiechem. Schyliła się, a wtedy spo między fałd błękitnej bluzeczki wyjrzały niesfornie na świat niektóre kuliste elementy jej klatki piersiowej. Dobrze to widziałem z wysokości mojego okien-

ka... Zorientowała się, podniosła nos do góry i defiladowym krokiem poszła do swojej budki. E, tylko tak udaje... Wskazówki peronowego zegara dotarły powoli do interesującej mnie godziny. Byłem już po próbie hamulca i od do- brych dziesięciu minut grałem silniki na wolnych obrotach. Chłopaki na nastawni jak zwy- kłe spali, bo dopiero o 15.34

podali mi sygnał na semaforze. Betty wyszła z budki obciągając mundur i z uśmiechem podniosła czapkę w moją stronę. Tro- chę nieoficjalny to sposób da-

wzniesienie, więc pchnąłem dźwignię nastawnika do trzeciej pozycji, a po osiągnięciu prze- sanych dwudziestu mil, dałem na opór. Lokomotywa dostała lekkiego kopa i zaczęła ryceć całą mocą swoich silników, a ja wyjąłem z teczek "Daily News". Z prędkością czterdziestu

mil na godzinę, kiedy podpisa-łem piętnaście. "Daily News" powędrowało na razie na półkę, a ja spojrzałem przez okno. Pra- wie siódma mila i już widać wskaźniki ograniczenia! Shit! Wytrenowanym ruchem ścią- gnąłem nastawnik do siebie i przesunąłem dłoń na zawór ha-



Oj, zagapiłem się...

mulca. Trzeba trochę podhamo- wać, zanim będzie za późno. Dociągnąłem rączkę prawie do pozycji zaznaczonej czerwonym kolorem. No, awaryjnego ha- mowania jeszcze mi nie potrze- ba, powinienem się wyrobić... Pierwszy wskaźnik minąłem z prędkością trzydziestu dwóch mil na godzinę. Prędkość malała bardzo leniwie. Shit! Do sier- żanta jeszcze ze sto jardów, a ja ciągle mam na prędkościomierzu ponad dwadzieścia mil. Nie-

co zdeprymowani robocze skaczą z torów jak pchły przed mucho- zolem. Nic. Dla dodania fasonu uruchomiłem czterotonową sy- renę mojej kobyły. Straszliwe wycie klaksonu wyraźnie wply- neło na przyspieszenie podsko- ków chłopców, rżących chwilę temu pracowicie szpadami w podszycie toru przed moim po- ciągiem. Piętnaście mil na godzi- nę. Uff, wyrobiłem się. Odha-

mowałem skład. Minąłem drugi wskaźnik i poczekałem chwilę, żeby ostatni wagon zjechał z naprawianego odcinka toru. Spojrzałem w lusterko. Tumany kurzu wzniecone przez mój po- ciągię zasłaniały wygrażających w moją stronę toromistrza i jego pomocnika. A kij im w oko!

Zatrąbiłem dumnie jeszcze raz i przestawiłem dźwignię nastaw- nika na piątą pozycję. I znowu "Daily News". Wska- zówka prędkościomierza do- chodziła już do osiemdziesięciu mil na godzinę, kiedy do moich uszu dotarł dźwięk buciska AWS. Aha, coś nie tak. Na se- maforze odstępowym paliły się dwa żółte światła. No, oczywi- ście! Piątek! Te balwany z Po-

tters Bar jak zwykle wypchnęły przede mną zbiorowy do Pe- tersborough, który — na ogół ciągnięty małą lokomotywką klasy 25 — nie był w stanie przekroczyć na szlaku dwudzie-

stu pięciu mil na godzinę. I oto skutki — wlecz się takie bydlę, szlak zajmuje, a ja teraz na każ- dym semaforze będę miał lewe sygnały. Minąłem pierwszy od- stęp. Z daleka widzę — na na- stępnym to samo. Nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, żeby się domyślić co będzie dalej.

Zachrypiało, zaszumiało i roz- legł się głos, jak pieśń syreny dla Odysa: "Potters Bar. Co ci się urodziło, koteczku?". O rany, jego właścicielka musi mieć piersi jak dzwony, a taka dur- na... Ale to zazwyczaj idzie w parze, niestety. "Rybeńko, co tam żeś przede mną wypuściła? Ten zbiorowy, co?" "A coś się stało?" — spytała naiwnie Syre- na z Potters. "Ty wiesz malutka,

ze ja tu jadę pospieszonym? Wiesz, co mam na semafo- rach?" Perlisty śmiech wypełnił całą moją kabinę: "Nie martw się. Dzisiaj zbiorowy jedzie tylko do Welwyn Garden City i tam weźmą go na bok. Najwyżej raz cię przyniósł po drodze, ale jak zwolnisz troszeczkę, to bę- dzie w porządku. Kiedy wrócisz do Londynu, to pozwo- lę ci się zaprosić na kawę." Shit!

To dopiero towar! "A jak masz na imię, co?" W tym momencie tubalny głos przywołał mnie do porządku: "Co wy tu do cholery



... a tak cała lokomotywa.

pieprzycie przez radio! Jackie, jak znowu będziesz śpiewał ten numer Stevie Wondera to cię zakapuję u naczelnika, daję słowo!" No tak, ten bałwan Frank jedzie pewnie ze Stevenage zdawczym i jest zły. "Odwal się, Frankiel!" — obciąłem chama, ale tymczasem minąłem już zasięg radiostacji Potters Bar i nie dowiedziałem się imienia radiowej ślicznotki. Shit! Ale ja ją jeszcze znajdę! Zredukowałem prędkość do pięćdziesięciu pięciu mil na godzinę i otworzyłem

Daily News.
Przez Welwyn Garden przejechałem na biegu. Zbiorowy rzeczywiste stał na głównym dodatkowym, a jego maszynista czyścił szmatką szyby lokomotywy. Semafor zielone, szlak czysty. Datem na piątą pozycję i dalej czytać "Daily News".
Z ciekawej lektury znów wytrącił mnie brzęczyk AWS. Skasowałem odruchowo i spojrza-

łem przez okno. Shit! W Stevenage chyba coś nie gra, bo pulsujące żółte światło na semaforze wskazuje wyraźnie, że biorą na bok. Co jest? W tym momencie charknęło radio: "Stevenage do 1N22. Panie mechaniku, dzisiaj po boku, bo

mam na głównym drezynie z robotami. Pan troszkę przyhamuj, bo ja pana już widzę z okna i zapiernicza pan chyba z siedemdziesiąt!" Fakt. Szybko-ściomierz dobijał się już prawie do siedemdziesięciu pięciu. A jak po boku, to wypadła zwolnić do tych piętnastu mil na godzinę. Nastawnik na zero, zawór na czwarty ząb. Szum powietrza w przewodach i skaczący wskaźnik manometru mówią, że wszystko gra. Siedemdziesiąt, sześćdziesiąt, pięćdziesiąt... Oj, trochę za blisko. Hamulec do oporu! Ze złośliwą satysfakcją wyobrażam sobie, jak wielka walizka tej panienci z

Kings Cross przemieszcza się, ożywiona nagłym szarpnięciem wagonu na półce i zmierza ku twarzy jej sąsiada. "Masz drań, na pewno ją podrywałeś!" — mówię sobie po cichutku i przejeżdżam trzydzieści trzy mile na godzinę po pierwszym rozjeździe. Shit! Gwałtowny ruch ręki i odhamowanie składu. Największy błąd w takiej sytuacji to usztywnienie pocią-

gu. Wpadamy z impetem na drugą zwrotnicę. Lokomotywa pchnięta w bok wykonuje konwulsyjne ruchy, ale przechodzi cało. Patrząc w lusterko nieco skwaszony. Skład łamie się ze zgrzytem i piskiem, wzniecając fontanny iskieł spod kół. Jak mi

się wywali, to leżę i kwicze! Ale nic. Przeszedł jakoś. Uff. W radiu prerażony głos dyżurnego: "Panie mechaniku, ja przeproszam, ale pan to jesteście chyba kawaleri!" Fuck off, prosiaczkul!
To wszystko mogłoby się zdarzyć naprawdę. Zawód kolejowego maszynisty nie należy do najprostszych i najłatwiejszych. Jeśli chcesz sprawdzić jak jest w lokomotywie, możesz przeje-



Mój pociąg mija Potters Bar.

chać się pospiesznym do Newcastle i paroma innymi pociągami z Kings Cross, korzystając z pomocy programu firmy SIAM (Structured Information Analysis Methods). Koniecznie musisz to zobaczyć, bo symulacja — mimo dość prymitywnej oprawy graficznej — jest dość wier-

na i nieźle oddaje realia codziennej pracy na szlaku. Mówi Ci to były adept sztuki picia piwa przy stu dwudziestu na godzinę i wielki miłośnik jazdy lokomotywą.

**Hanns Der Eisenbahn-
freund-Graboff**

Kilka słów wyjaśnienia

W swoim tekście posłużyłem się kilkakrotnie gwarą kolejarską, wprowadzając polską (nie znam angielskiej, ale na pewno coś takiego Angole też mają...), lecz i tak — być może — nie dla każdego zrozumiałą. Więc — "szopa" to po prostu lokomotyownia, "kobyła" — lokomotywa (tu są różne szkoły i różne nazwy, "kobyła" to tylko jedna z

nich), "na bok" — oznacza "na boczny tor"; wiąże się to z ogra-

niczeniem prędkości, bowiem skręcanie pociągu na rozjazdach odbywa się dość gwałtownie i występujące duże siły odśrodkowe mogą nawet spowodować katastrofę. Jeśli pociąg jedzie z kilkuminutowym opóźnieniem mówi się, że jest te parę minut "gorzej", natomiast charakterystyczne wskaźniki wyznaczające miejsce, w którym maszynista powinien

ograniczyć prędkość noszą wdzięczną nazwę "sierżantów". W Anglii wyglądają pewnie inaczej, ale cóż...

Zagadkowy skrót AWS oznacza "Automatic Warning System" i określa urządzenie, które na PKP nosi nazwę SHP, czyli "Samoczynne Hamowanie Po-

ciągu". Jest to specjalne zabezpieczenie przed przejechaniem sygnału "stój" na semaforze. Z podwozia lokomotywy wystaje silny magnes, a elektromagnes jest przy torze obok semaforu. Jeśli na semaforze świeci się czerwone światło, to prąd przepływający przez elektromagnes powoduje włączenie brzęczyka w kabinie maszynisty. W takim momencie trzeba nacisnąć

specjalny przycisk na pulpicie; jeśli maszynista tego nie zrobi, to po kilku sekundach włączy się automatycznie hamulec bezpieczeństwa.

Odjazd pociągu z większych stacji na ogół odbywa się dopiero po otrzymaniu sygnału "Nakaz jazdy" od dyżurnego ruchu (niezależnie od tego oczywiście musi

być zielone światło na semaforze). Stąd piękna Betty zamachała czapką; normalnie dyżurny ruchu w Polsce postępuje się popularnym "lizakiem", czyli biało-czerwoną tarczką na długim kijku, a w Anglii pewnie czymś podobnym (?). Wysłanie przed pociągiem powolnego pociągu zbiorowego, czyli towarowego jadącego od stacji do stacji i "zbierającego" wagony po wyładunku

mogło się jak najbardziej wydarzyć i jest grzechem pierworodnym większości głupawych dyżurnych. Każdy liczy, że "jakoś tam się zmieści". Ponieważ na szlaku z Kings Cross jest blokada samoczynna i sygnały na semaforach zmieniają się automatycznie po przejechaniu pociągu, to taki

wlokący się pociąg spowoduje ciągle zatrzymywanie się pod semaforami jadącego z tyłu szybszego "kuriera". Żebyście wiedzieli, jak to wkurza! Nie mówiąc o tym, że stwarza potencjalne niebezpieczeństwo.

Czytanie gazet przez maszynistę też się zdarza tu i ówdzie. Zwłaszcza "rutyniarzom" zakładającym błędnie, że znają już wszystko i nic się nie może przytrafić. Z tego bardzo często wychodzą efektowne katastrofy, czyli jak to się po kolejarSKU mówi — "kupy". Gapiostwo i

lekomyślność na szlaku często kosztuje życie nie tylko drużynę, ale i pasażerów. Ale cóż, do roszumu ludzi nijak nie idzie przemówić, a zresztą spróbujcie sztywno posiedzieć dwie, a nawet osiem godzin trzymając rękę na dźwigni hamulca i wlepiając wzrok w semafor. Zaręczam, że nie należy to do przyjemności. Stąd głupawę rozmówki przez radio, szukanie ka-

napek pod pulpitem (na szlaku przy prędkości 130 km/h!), flaszki obalane w lokomotywie i tym podobne bzdety. Problemem kolei amerykańskich jest np. to, że czarni maszyniści palą sobie skręty z haszu, słuchają muzyki z walkmana i w końcu ładują pod składem o ciężarze kilkudziesięciu tysięcy ton, nie zważając na czerwone światła.

Tam jest o tyle trudniej, że między stacjami jedzie się często sto kilometrów przez prerię, a to strasznie otepia. W Polsce nie ma prelii, ale pół litra i zagrycha wcale nie tak rzadko goszczą na pulpicie elektrowozu...

DRIVER SIMULATION
Producent: SIAM Ltd 1993
Program symulacyjny
Amiga, Atari St, IBM PC

Uwaga: Chętni mogą dowiadywać się o wersję na PC w Shareware House Lupusa.

Czyli — zaprzeczenie powszechnej równości?

To proste. Nawet hasła są inne. Jeden loguje się jako "Zenek", a drugi jako "Eustachy". To wpływa na świadomość, tworząc naturalne przedziały w strukturze katalogów na dysku. Już Kopernik zauważył pewne dziwne zjawiska; moim zdaniem ste-

uosobieniu serwisanta. Te wizje piekła; porównałem Inferno Dantego z warsztatem zaprzyjaźnionej firmy i napotkałem wiele podobieństw. Obsesyjne obrazy płonącej smoły pod kotłami i cierpiących grzeszników, jako żywo przywodzą na myśl spalone płyty główne i zgrzytających zębami klientów.

To co nazywamy "sumieniem" czy "moralnością" to w istocie tylko semaforey, kontrolujące ściśle precyzyjną pracę zadania w pamięci. Procesor jest przecież jeden.

Czyli w Systemie nie ma miejsca dla uczuć?

Nie. Pozostaje tylko sprawność programisty i zegar taktujący. Dzieliąc czas procesora na poszczególne zadania musimy jakoś określać priorytety. Zbyt długi czas oczekiwania na przerwanie spowalnia działanie systemu, zmniejszając prawdopodobieństwo obliczenia wyniku w założonym terminie. Tu nie pomoże nawet koprocessor, bo zmiennoprzecinkowe wariacje całkują tangens różniczki w potęgach bezmyślności. Procesy nie komunikują się ze sobą; pracują niezależnie.

A przyszłość świata?

Po pierwsze - myślę, że przydałoby się jakieś środowisko graficzne. Myszka, te rzeczy... Znudziło mi się ciągle wpisywanie poleceń od prompta. Dużo prościej jest otworzyć sobie kilka okien i puścić wodze wyobraźni. Chciałbym jakoś zwizualizować podświadomość; dysponować

SPO- TKA- NIA Z CIEKA- WYMI LUDŹ- MI

KOMPUTEROWA POEZJA? CZY TO
JEST MOŻLIWE, ZEBY PECETY MO-
GŁY STAĆ SIĘ BOHATERAMI WIER-
SZY? A JEDNAK. WŚRÓD LUDZI
KRĄŻĄCYCH PO WARSZAWSKIEJ
GIEŁDZIE PRZY GRZYBOWSKIEJ
ZNALEŻĆ MOŻNA CZASAMI PRAW-
DZIWAŃ OSOBOWOŚĆ. TAKIM INTE-
RESUJĄCYM CZŁOWIEKIEM JEST BEZ-
WĄTPIENIA PAN MAREK L. SMÓR-
NIK, POETA, OKREŚLAJĄCY SWĄ
TWÓRCZOŚĆ MIANEM "PROGRAMI-
STYCZNEJ ANARCHII". CHCIELIBY-
ŚMY PRZEDSTAWIĆ GO SZERSZEJ
RZESZY CZYTELNIKÓW; STĄD
PRZEDSTAWIONA PONIŻEJ KRÓTKA
ROZMOWA I WERSZE JEGO AUTOR-
STWA. A MOŻE WŚRÓD WAS SĄ
TAKŻE POECI? NAPISZCIE.

Marek Lech Smórnik - elektroniczny poeta

Od kiedy zajmujesz się poezją?

Czy zawsze musimy zaczynać od zarania dziejów? Może warto spróbować pominąć wszelkie początki i spojrzeć na świat jako ciągłą przestrzeń adresową? Zwirtualizowanie pamięci przez systematyczne multiplikacje bajtów charakterystycznych — to uważam za zamiętanie teraźniejszości naszej planety. Rejestr miłości ciągle zwraca zero. Inteligencja zabiera sens szczerości.

Skąd ten pesymizm?

Wieloprocessowość rzeczywistości chyba nie uszła niczyjej uwagi. Bóg nie może istnieć jako nadrzędny proces — jest raczej administratorem tego systemu. A to pociąga za sobą wiele przemian w naszej świadomości; budząc się rano musimy przecież załogować się do sieci. Każdy użytkownik ma inne uprawnienia, co powoduje znaczne różnice.

rownik Układu Słonecznego zainstalowano na złym przerwaniu.

Winisz za to Boga, czy może...

Założenie, że Bóg jest supervisorem oczywiście nie wyklucza hipotezy o istnieniu serwisu. Sądzę nawet, że musi być jakiś ser-

Tylko Samotność Rani (TSR)

wektory przerwań
w tablicy samotności
tkam pajęczyną misterną
zajmując pamięć
rozpatrywaniem wczorajszego dnia
czekam
na znak z klawiatury
nadzieję
nowej miłości

wis, bo przecież administrator nie może naprawiać komputerów. Tylko — kto? Tu — przyznam — jest pewna luka w moim artystycznym widzeniu świata, chociaż myślę często o Szatanie jako

Ale przecież w świecie jest miejsce na miłość?

Miłość jest równoważnikiem agresji. Osobiście uważam się za rzeczownika powszechnej konwersji kodowania znaków diakrytycznych i sprowadzania wszystkiego do wspólnego mianownika. Mówiąc "miłość" mamy na myśli tylko jeden z wątków wykonującego się w tle procesu; zwróćmy uwagę, jak łatwo można usunąć proces z pamięci i powrócić do punktu wyjścia. Wystarczy jedno polecenie, żeby uruchomić coś zupełnie nowego, co całkowicie zawładnie zasobami systemu, przydzielonymi przez supervisora do naszej dyspozycji. Tylko w prymitywnym

systemie operacyjnym jeden proces może zapisać pamięć przeznaczoną dla drugiego; ludzie o wyższym stopniu świadomości dysponują rozbudowanym mechanizmem zabezpieczeń przed przypadkowym błędem alokacji.

Assembler

korzystnie
szesnastkować binaria
mnemonizować rzeczywistość
upraszczać Prawdę
makrodefinicjami kłamstw
: kompilując
nie umiem przewidzieć
błędów

takim uniwersalnym graficznym zarządcą zadań, szybko przełączać się między jednym a drugim. Skrócone kombinacje klawiszy przestały mi już wystarczać. Żeby zobaczyć siebie, trzeba mieć dobry interfejs z jaźnią. Choćby menu, wiesz: "File, Edit...". SAA, bracie, CUA, te wszystkie sprawy mnie fascynują. Po prostu czasem trudno mi wczytać coś do pamięci, bo zapominam nazwy pliku.

Dziękujemy.

REAKCJE REDAKCJI

"Cześć!

Do napisania tego listu zmusił mnie artykuł "Anty CSL". Osobiście nie znam nawet assemblera, a o łamaniu gier nie mam pewnie nawet zielonego pojęcia. Uważam jednak, że złamanie gry to żadna sztuka, co innego łamać zabezpieczenie jakiegoś banku danych (np.: włamać się do systemu NASA). (...)"

A. Donicz

Ot, i problem. Czy złamanie gry to sztuka, czy też prosta zabawa? Czy włamywanie się do systemu NASA jest bardziej, czy mniej zaszczytne? Historia światowego hackerstwa uczy nas, że często dużo łatwiej dostać się do zamkniętego systemu komputerowego, niż usunąć zabezpieczenie programu przed kopiowaniem, niestety. Lekkość administratorów i użytkowników wielkich systemów woła czasem o pomstę do nieba, nie mówiąc już o tym, że opisy sposobów omijania hasel, a nawet wręcz szczegółowe instrukcje, jak postępować w wypadku konkretnych systemów można znaleźć w wielu BBS-ach. Nie jest żadną tajemnicą, że hackerzy napisali i rozpowszechnili po świecie specjalne programy rezydujące — przechwytyjące hasła użytkowników sieci, programy dekodujące pliki ze zbiorami hasel z UNIX-a, itd. Okazuje się więc, że byle kto mający dostęp do modemu i umiejący się nim posługiwać, albo korzystający z terminalu np. na Uniwersytecie — jeśli tylko mu na tym zależy — łatwo dostanie się w głąb systemów może nie supertajnych, lecz w każdym bądź razie niedostępnych dla przeciętnego użytkownika. I wreszcie dochodzimy do zaskakującego wniosku, że nie ma już żadnych świętości w komputerowym świecie: wszystko można złamać, ukraść i przeczytać.

Wydaje nam się, że właśnie w tym tkwi cały problem. Bo faktycznie, złamanie zabezpieczenia gry to czasem kwestia pięciu minut, a dostanie się do serwera wielkiego systemu — to wpisanie jednego słowa. Kto jest "lepszy"? Cracker, phreaker, hacker (jest tych specjalizacji co najmniej kilka...)? Tu naprawdę nie chodzi o osiągnięte wyniki, ani żadne "zaszczyty". Hackerem może zostać każdy, bo nie jest do tego po-

trzebna ani zbijająca z nóg inteligencja, ani super-intuicja. Podobnie każdy może zostać złodziejem samochodowym, gwałcicielem, zabójcą, alkoholikiem, narkomanem, itd. Pytanie brzmi tylko — po co? Dla satysfakcji? Dla zaimponowania kumplom? Dla tego w dwóch numerach "Gamblera" przedstawiliśmy problem z obu stron: zamieszczając w "zerowym" numerze zapis rozmowy z crackerem ("Cracked by CSL"), a w numerze 2/94 — kilka reakcji, jakie wypowiedzi CSL-a wywołały u znanych osobistości z komputerowego high-life'u ("Anty-CSL"). Wydaje się jednak, że nie wszyscy dobrze zrozumieli nasze zamierzenia; mamy nadzieję, że znalazło się kilku takich, u których oba teksty wywołały bardziej pozytywne reakcje. Prosimy więc o listy — co sądzicie o hackerstwie i czy warto ten temat podejmować na łamach naszego czasopisma? A może czytają nas prawdziwi hackerzy? Może któryś z nich spróbuje napisać dlaczego łamie programy i włamyuje się do obcych systemów, co mu każe to robić i czy zdaje sobie sprawę ze szkodliwości takich działań?

"Szanowna Redakcjo!
A teraz kilka słów dotycząca waszego pisma. Pierwsze zdanie: Co wy sobie wyobrażacie?
Drugie zdanie: Myślicie, że PC jest królem?
No i trzecie, decydujące (uderzenie):
Wcale nie, bo to Amiga jest książniczką!!!

No właśnie. myślicie sobie, że każdy ma PC 486. Wcale nie. Robiłem z bratem wykres. U nas w szkole (...) na 130 osób 15 osób ma PC. I to nie najlepsze, bo tylko jeden ma procesor 486. I co wy na to? Powinniście też zamieszczać tyle samo co na PC gier na Amigę. (...)"

Mirosław Szymański

Taak... Podobnych listów nadchodzi do nas coraz więcej, co świadczy o tym, że problem Amigi istnieje i to naprawdę poważny. Wydaje nam się jednak, że aż tak strasznie nie jest. Po pierwsze — bardzo wiele gier na PC dokładnie odpowiada wersjom amigowym (lub odwrotnie — zależnie od gustu) i opisy ich byłyby praktycznie identyczne. Po drugie — całkiem spora część

opisów w Gamblerze jest pisana na podstawie wersji gier na Amigę i Atari ST (autorzy na ogół tego nie ukrywają...). Po trzecie — kolega w swoim liście napisał ile jest PC, lecz nie wspomniał ile — Amig. Czy dużo więcej? Czy tyle samo? Czy proporcje tekstów w Gamblerze są rzeczywiście aż tak krzywdzące dla amigowców? Nam wydaje się, że nie do końca. W dodatku z Amigą mamy jeszcze jeden problem, bo przecież Lupus wydaje również Magazyn AMIGA, przeznaczony tylko dla użytkowników tego komputera i pochodnych, w którym opisy gier zajmują całkiem sporo miejsca. I powstaje pytanie — mamy konkurować z siostrzaną redakcją, czy też współpracować, uzupełniając luki? Dlatego — nie chcąc być czasopismem tylko "pececiarskim", ale uniwersalnym — staramy się wyważać proporcje, a na ile nam się to udaje... Piszcie do nas, jeśli uważacie, że nie udaje się w ogóle.

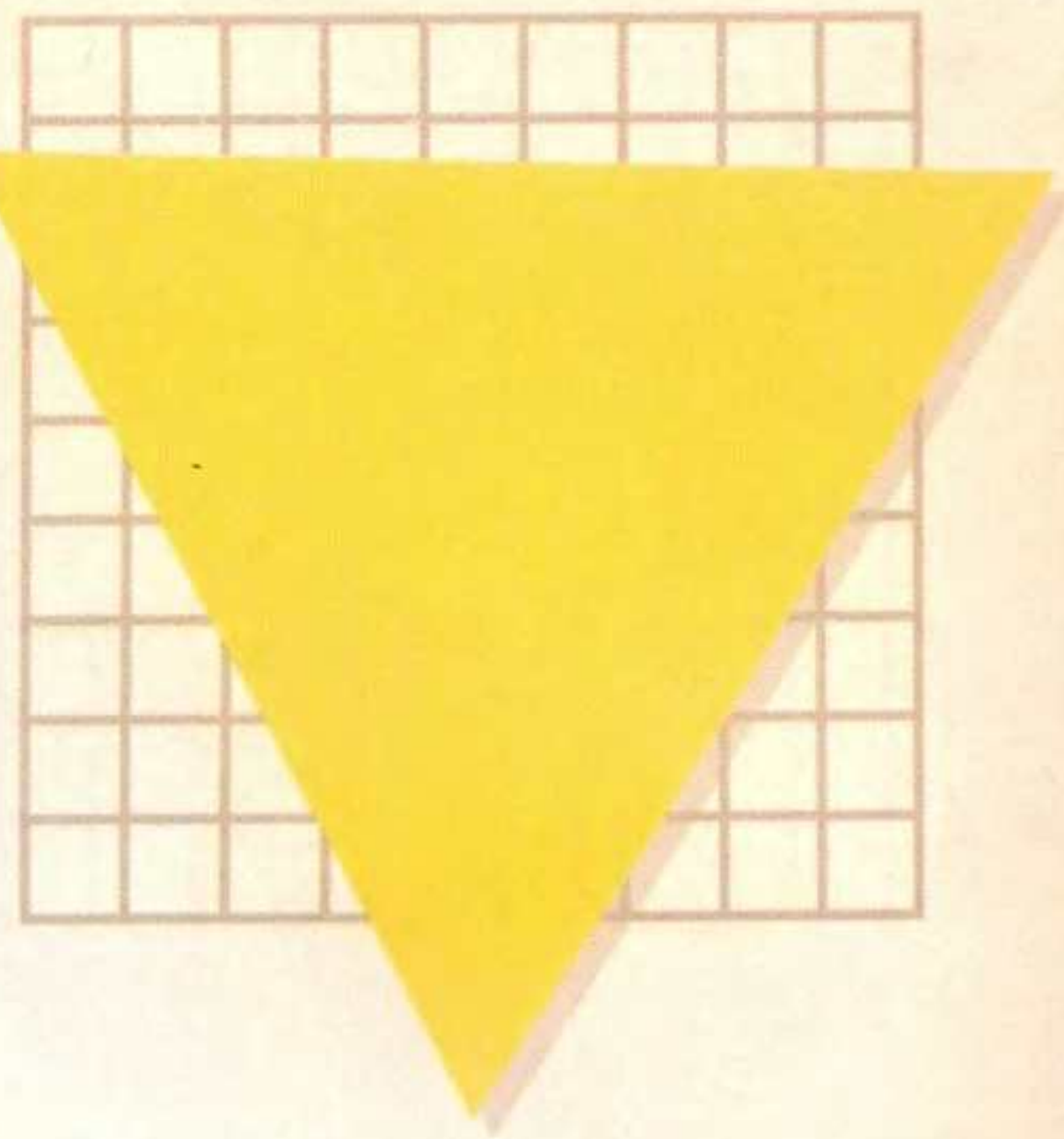
Obok publikujemy kopie anonimów, który nadeszły ostatnio w redakcyjnej poczcie. Proponujemy — więcej takich anonimów. Kto ma czas i ochotę — niech robi wyklejanki, z radością najpiękniejsze z nich opublikujemy. Może z tego brzydkiego skądinąd proceduru da się uczynić Sztukę..?

Szulerphone

Od kwietnia rozpoczyna stałą działalność nasz Szulerphone, czyli telefoniczna skrzynka kontaktowa w redakcji Gamblera. W każdą środę w godz. 14.00—16.00 czekamy na Wasze telefony pod numerami 41-51-21, lub 41-03-31, w. 128 w Warszawie. Postaramy się rozwiązać Wasze

Nadesłał Zbyszko z Bydgoszczy:

WYKOZMOWNI Niewolnicy
moja ŻRACA Supertajna
ma najlepsze Wybuchowe
NIEUJADANA
lecz Kto kupi wasz
W Kształcie LOKOMOTYWY?
Belweder
SŁUŻĄCA UFO
KILLET
BEZ SILNIKA
Córa na ciepło
tupnąć nogą?
NA POPRAWĘ



prostsze problemy software'owo—hardware'owe, a także chętnie wysłuchamy Waszych uwag o czasopiśmie i publikowanych w nim tekstach.

Spotkanie w Poznaniu

Redakcja Gamblera zaprasza swych fanów i wrogów do stoiska Wydawnictwa Lupus podczas targów Infosystem w Poznaniu. Spotykamy się w środę, 18 maja 1994 r. w godz. 14.00—16.00.

Będziemy mogli się poznać, uścisnąć sobie dłonie itp. (ręko-czynny wykluczone!), podzielić się wrażeniami z nieprzespanych hazardowych nocy... A może komuś uda się odgadnąć, kto kryje się za pseudonimem De Stoyer, Imc Zgredaktor, McSon...

Znak czasu

Ogłoszenie o takiej treści nadeszło pod adresem "Gieldy" PC Kuriera:

HACKER, 5-LETNI STAŻ NA GIEŁDZIE WARSZAWSKIEJ, PO-DEJMIE DOBRZE PŁATNĄ PRACĘ PRZY ŁAMANIU ZABEZPIECZEŃ PROGRAMÓW.

Ciekawe, prawda?

Hej w Cybernetyczni
Krasnole w onucach
Nie od... Od peceta.
OTO Narodziny potęgi.
Nadchodzi Powiew śmierci
Alto Będzie lepiej
i Szybciej drukować
Gambler i wysłać
Albo Będą groby i zęby
mumii. I nie pomoże wa
na et Wiara w magię.
wkurzony



KON- FEREN- CJA DR DE STROY- ERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mailbox
Hi There!

Czy to aby nie Wiosna puka mnie w czoło leszczynową la-seczką? Ten popularny sysop nadszedł niespodzianie z Magazynem AMIGA w dłoni, a mój modem wypuścił pączki z radości. Świat przy nadziei, drzewa przypominają dolary o coraz wyższych nominałach, dziewczęta zrzucają futerka... Same przyjemności. A tu jeszcze — lany poniedziałek i prima aprilis. Super!

Z okazji lanego poniedziałku — kubek zimnej wody na Wasze głowy. Tylko jeden odważny obrzucił mnie obelgami, a na dodatek słabo. Czyżby mięso było znów na kartki? Ludzie, nie wierzę, że wszyscy mnie lubicie! Nie wolno Wam mnie lubić! Jestem powszechnie znienawidzony za moją paskudną-złośliwość i chamstwo przekraczające wszelkie granice przyzwoitości. Siedzę więc przed swoim

pecetem i myślę, jak tu Was lepiej obrazić.

Na początek — amigowcy. Posiadacze tych niewielkich kalkulatorków denerwują mnie niezmiernie. Ich pycha i zadufanie, klapki na oczach i religijny fundamentalizm doprowadzają mnie do białej gorączki. Cóż, że startują z kopa, kiedy po drodze toczą się z prędkością motoroweru? A jeszcze wydaje im się, że smętna plastikowa muzyczka z ProTrackera to już nieomal Filharmonia Berlińska pod dyrekcją Karajana. Panowie spod znaku "pięćsetki"! Czas Waszych klawiatur bez komputera już minął. Obudźcie się — świat idzie w inną stronę, a Wy siedzicie wciąż na desce tej samej sławki i zagładcie w dziurę, żeby wypatrzyć co tam błyszczący. Podpowiedzi nie będzie. Chyba sami wiecie, jak wyglądają Wasze g.....

Idąc według alfabetu teraz zniszczę atarowców. O tyle, o ile Amiga ma jeszcze parę zalet (wysoko cenię jej system operacyjny, na ironię zresztą stosunkowo mało znany i używany), to już posiadacze Atari nie jestem w stanie zrozumieć. Zdaję sobie sprawę, że kiedy człowiek wywali w błoto parę baniek, to wszystko robi, żeby fakt ten uzasadnić. Ale — bez przesady. Nic na siłę. Atari ST jako komputer dla gracza nie sprawdza się zupełnie. Wprawdzie — o dziwo — są w ogóle na to jakieś gry, lecz tylko na skutek omyłki programistów. Może jakieś MIDI, może ten Wasz sztandarowy Calamus SL... Czasem mogą się przydać. Maniak grania z Atari w domu wzbudza jednak tylko mój pusty śmiech.

MacIntosh. Będzie krótko. Bardzo fajny komputer. Kiedy się czyta o nim albo ogląda na wystawie w sklepie. Kupcie sobie MacIntosha. Dajcie zarobić chłopakom z Apple zanim pójdą na emeryturę.

PC. O, to cała historia. Kosztuje masę forsy, pada co pół godziny, Windows zabierają 80% czasu procesora i 90% dysku twardego, więc to co można nazwać zaletami redukuje się do 1% wad. Myśleliście kiedyś, dlaczego połowa gier

nie chodzi, a druga połowa nie nadaje się do niczego? Nie? To teraz już wiecie. Bo Wasz piękny PC jest wspaniałą kupą złomu w postaci mini-wieży i tylko ten wyświetlacz z przodu trochę może podrajcować kumpli. Zwłaszcza, jak go przestawicie na "99". To proste. Wystarczy przełączyć parę zworek, żeby z AT zrobić 486DX3. W środku zaś — rozpacz. Kilka rodzajów pamięci, a miejsca nie ma. Dyski twarde potwornej wielkości, a mieszczą dwie gry. Jakiegolwiek przyjemności wymagają dokupienia dodatkowych kart za grube pieniądze. Procesor — choćby i 486 — pracuje głównie w trybie zgodności z XT, a każda próba wykorzystania go zgodnie z oczekiwaniami spełza na niczym. Tak, tak, panowie pecetolodzy. Kupiliście "najlepszy komputer świata" i teraz musicie zgrzytać zębami po nocach albo pisać do Konsylium "Entera".

No. Dokonałem dzieła zniszczenia i rozglądam się po poboju. Czy jest tu jeszcze jakieś pudło do wyśmiania? Może "konsole"? A może mainframe'y? Tylko kto ma mainframe'a w domu do gier? Jakby ktoś miał, to mogę go obśmiać. Taaak... Nie da się ukryć, że o każdym komputerze można powiedzieć mnóstwo złych rzeczy, tak samo jak można powiedzieć wiele dobrego. Posiadacze na ogół mówią dobrze, ci co nie mają — źle.

Na prima aprilis dodam coś o prawie autorskim. Nasi dzielni "hackerzy" jak gdyby się przestraszyli i pochowali w mysie dziurki. Nikt nie chce siedzieć za parę dyskietek. Pytanie tylko, czy w związku z tym na naszym rynku pojawią się w końcu nieobecne na nim jak dotąd firmy. To dość poważny problem, jeśli spojrzeć na to od strony klienta. Nie ma już (?) piratów, ale nie ma także legalnego rynku. W Polsce — jak na razie — panoszy się amatorka i partyzantka, a to tylko dlatego, że brak nam pieniędzy na zabawki. Prosty przykład. W Niemczech jakiegolwiek nowa gra kosztuje (praktycznie niezależnie od typu komputera) około 100—120 marek. Z prostego rachunku wynika, że w Polsce musiałaby

kosztować tę samą sumę razy dwanaście tysięcy (co najmniej!), czyli dobrze ponad milion złotych. W porządku. Przeliczmy to jednak na zarobki. Tata-Polak zarabia (w dobrym wypadku) osiem milionów złotych. Tata-Niemiec — dwa tysiące marek. Jak łatwo wyliczyć, Tata-Niemiec może sobie kupić za swoją pensję dwadzieścia gier. Tata-Polak coś koło ośmiu. Doliczmy do tego koszty utrzymania, które w naszym pięknym kraju są olbrzymie, dużo wyższe niż w Niemczech...

W związku z tym powiedzcie sami — czy mała sprzedaż legalnego oprogramowania w sklepach wynikała z faktu istnienia giełdy, czy raczej z braku pieniędzy? Czy teraz wszyscy rzucą się tłumnie do sklepów i zaczną masowo wykupować gry? Wątpię. Nie twierdzą, że sprzedaż legalnych pakietów nie wzrośnie. Na pewno "wskaźniki" się poprawią. Ale — moim zdaniem — nie istnieje szansa na znaczącą poprawę zaopatrzenia rynku, bowiem nikt nie będzie chciał inwestować w ciemno, nie mając wcale gwarancji sprzedania satysfakcjonującej liczby programów. Boję się, że pozostaniemy zaściankiem tak, jak to było do tej pory.

Być może jestem zbyt pesymistą. Może więcej firm zaryzykuje zdobycie polskiego rynku fanów gier i nareszcie powstanie zdrowa konkurencja, a stosy kolorowych pudełek z najnowszymi programami będą krzyczały w każdym oknie wystawowym sklepu — "kup mnie!". Chciałbym, żeby właśnie tak się stało, skoro mamy już naszą Ustawę.

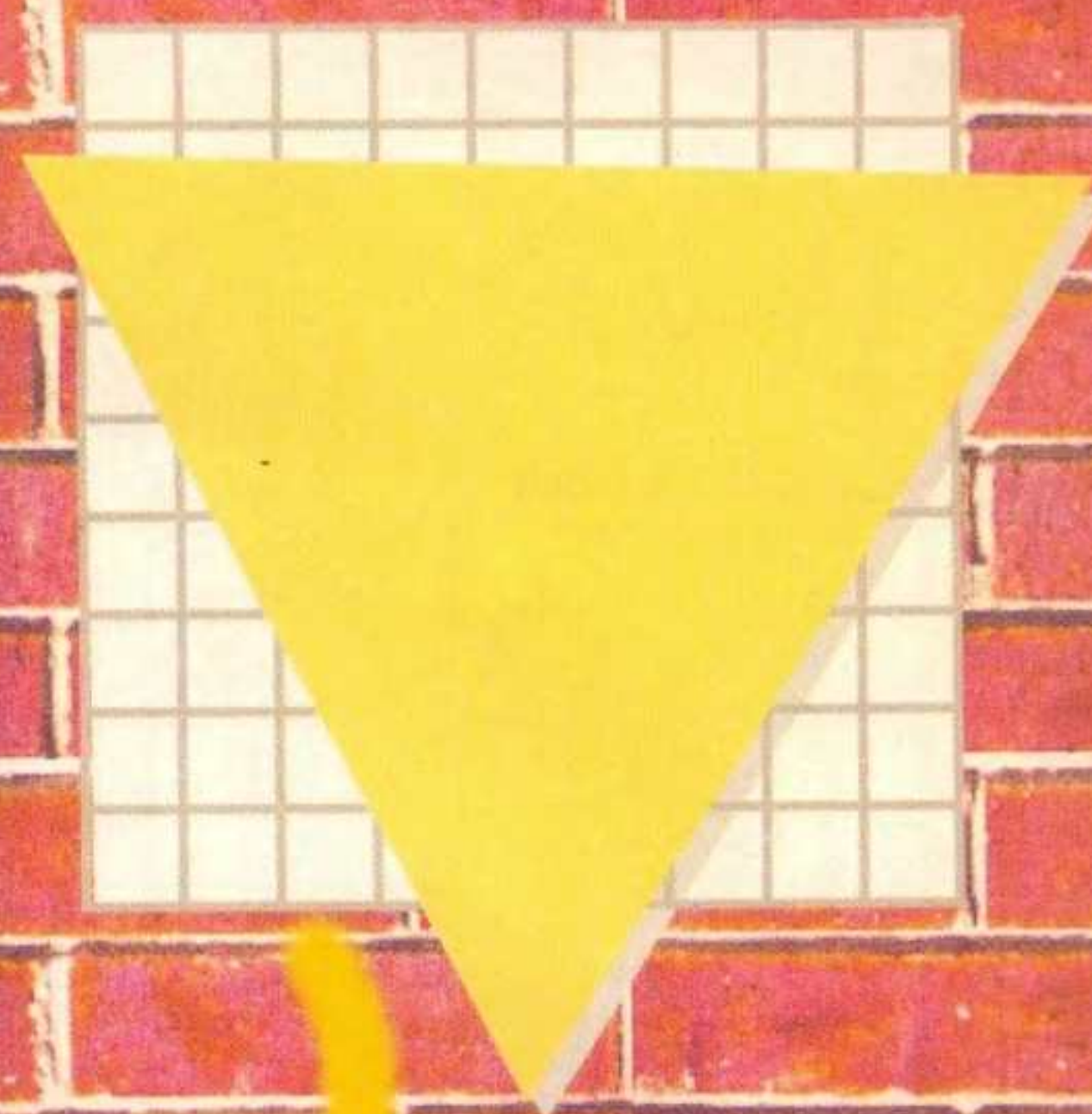
Greetz!

Origin: Ni ma origina.

NO CARRIER



PAPRIKA
KORPS



NIE BO MI MOŻE NASRAĆ JA KO CHAM

NIE PAL PAPIEROSÓW - PAL LICHÓ

KOCHAN KOCHAĆ

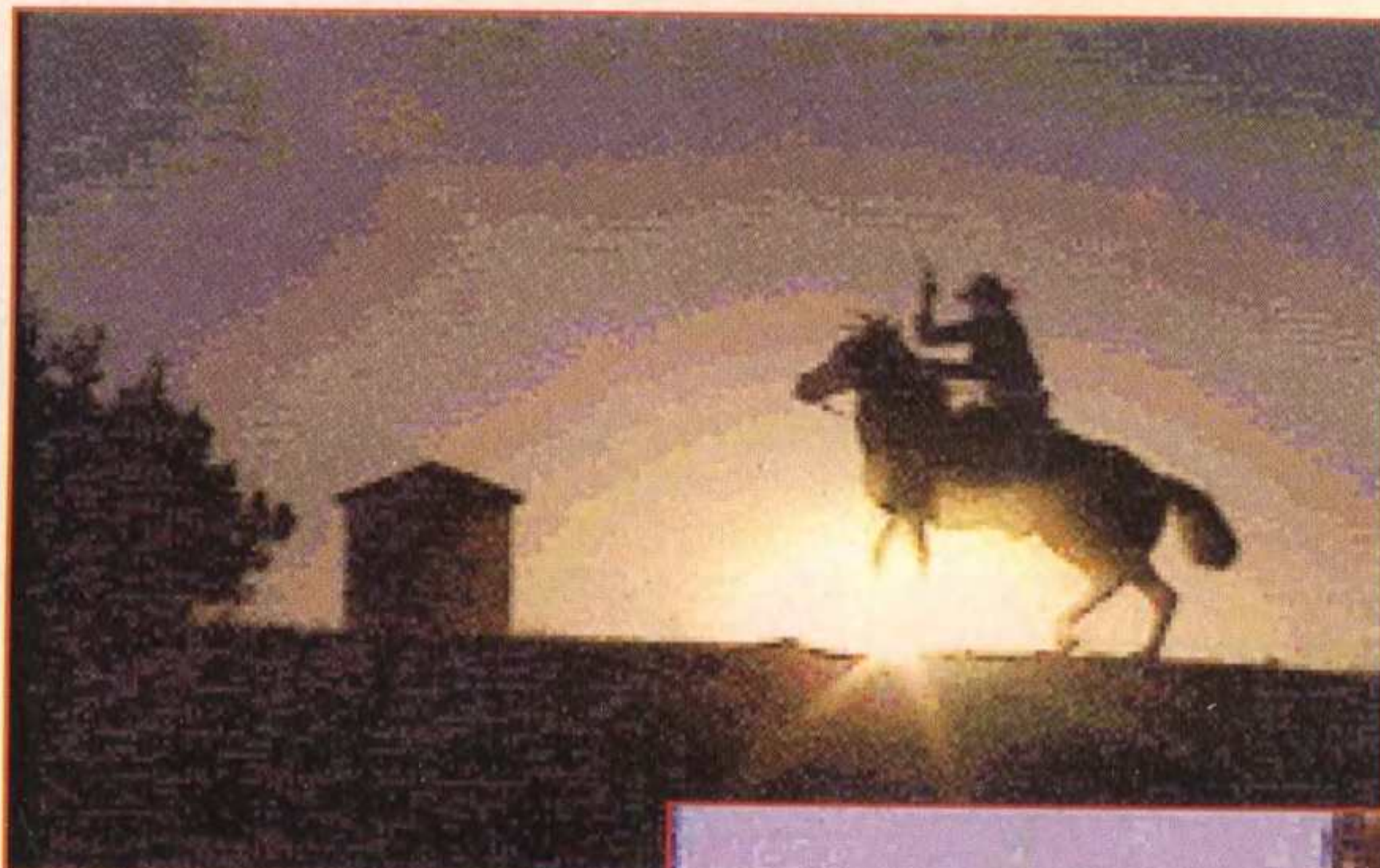
NIE TRAC
GŁOWY

WSZYSTKO
TYLKO
PASTA
JEST DO
DŁY
JEST DO
ZĘBÓW!

JAK BĘDĘ WIEKSZY
NAPISZĘ WYŻEJ



MAD DOG MC CREE

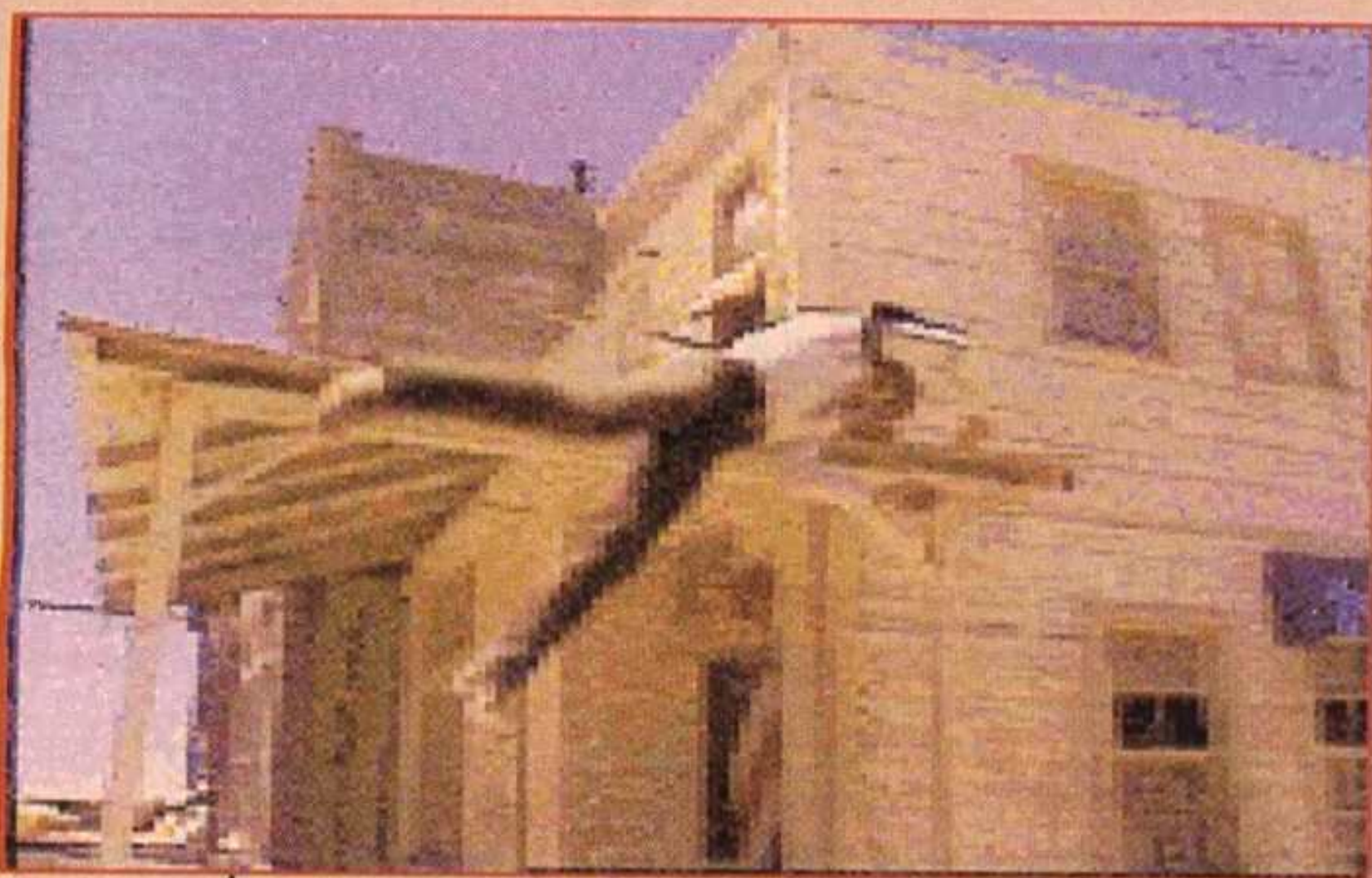


mana, ale nieudana — byłeś szybszy od zabójców. Wdzięczność barmana zamieniasz na whisky i garść bardzo ważnych informacji. Możesz już opuścić bar i udać się w dalszą pogoń za bandytami, a jest to dopiero początek Twojej przygody...

Mad Dog McCree jest na pewno jedną z ciekawszych gier, które ostatnio widziałem. Można się jednak zastanawiać nad tym, czy warto specjalnie

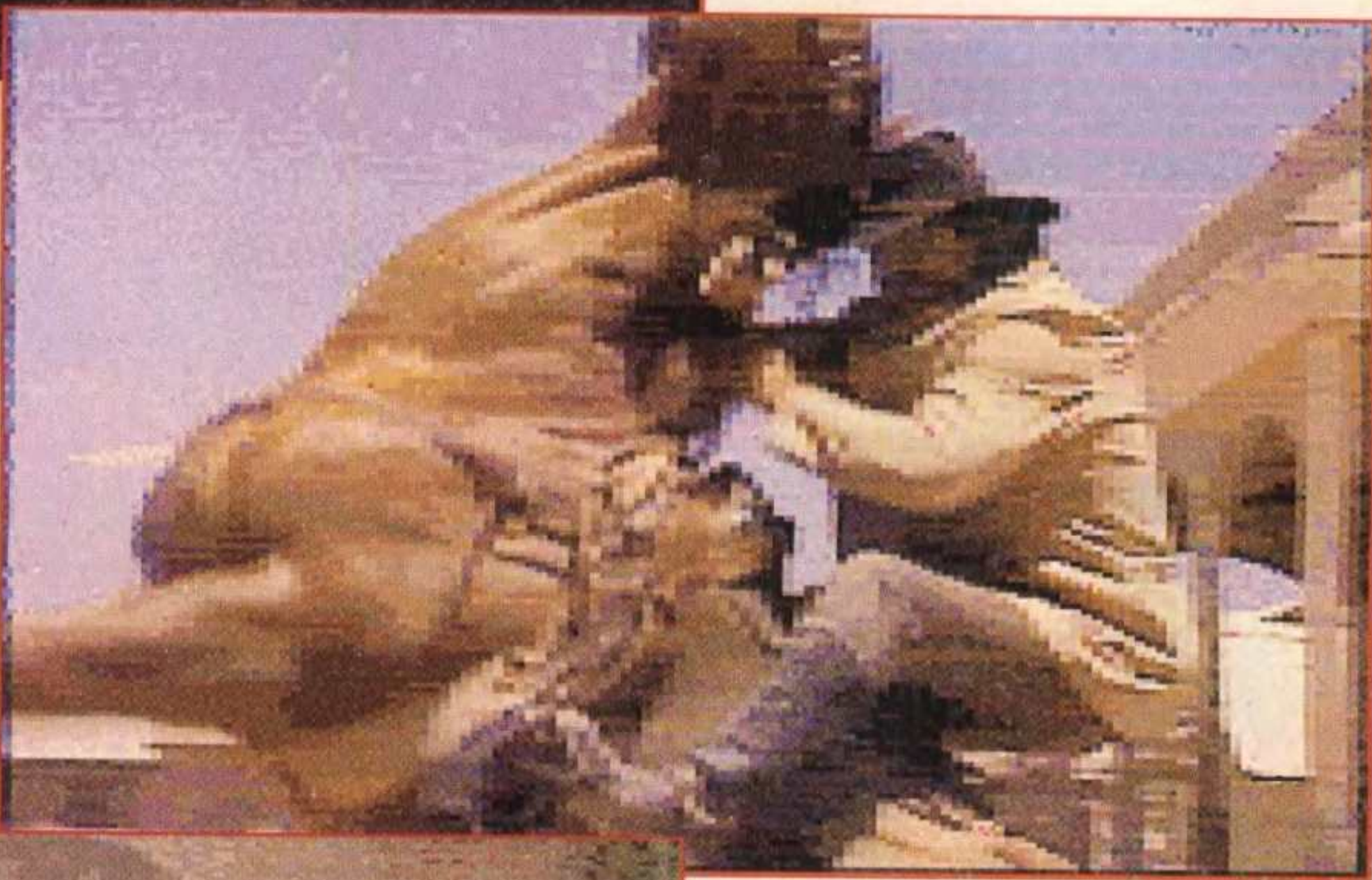


MENU



AMERICAN
LASER GAMES

Score 00200



Najnowsza gra firmy American Laser Games jest praktycznie nieosiągalna dla większości graczy w Polsce, gdyż została wydana na dysku kompaktowym. Ale doskonała, digitalizowana grafika wręcz rzuca na kolana i na pewno znajdzie się wielu chętnych, aby za wszelką cenę zdobyć ten program. Słyszałem bowiem, że można gdzieś nabyć wersję instalacyjną na ponad sześćdziesięciu dyskietkach (!), co powinno zająć około 120 MB dysku twardego.

Wspaniale opracowane intro to krótki film, w którym można poznać głównych bohaterów gry i nieco jej fabułę. Cała gra opiera się na konwencji typowej dla Dzikiego Zachodu — strzelaj tak, aby przeżyć. Wszystkie cztery epizody gry są krótki-

mi filmami, w których bierzesz aktywny udział. Nie ma tutaj mowy o wektorowych postaciach czy obiektach. Wszystko jest tak rzeczywiste, że mając bardzo szybki komputer i dobrą kartę muzyczną (np. Sound Blaster lub Ultra Sound), można mieć złudzenie udziału w prawdziwym westernie.

Rozpoczynasz swoją misję w typowym miasteczku Dzikiego Zachodu, które zostało opanowane przez bandę rabusiów. Masz oczywiście pozabijać wszystkich złoczyńców. Każdy z czterech epizodów możesz rozgrywać w dowolnej kolejności. Prowadzisz walkę w różnych miejscach, np. na drodze, w domach, w banku, w więzieniu itp. Musisz być przygotowany na wszystko, rozwiązania niektórych sytuacji są naprawdę zaskakujące. Typowym tego przykładem może być strzelanie w barze. Wchodzisz do baru, jakby nigdy nic, widzisz, że wszyscy spokojnie piją i rozmawiają, przeczuwasz jednak, że coś się zaraz stanie. I rzeczywiście — próba zabójstwa bar-

dla tej gry zaopatrzyć się w napęd CD-ROM, albo w odpowiednio pojemny dysk twarde, jeżeli całą grę na upartego można ukończyć w półtorej godziny? Poza tym musimy posiadać komputer klasy 486, minimum 4 MB pamięci RAM, odpowiednio duży dysk twarde, karta Local Bus (co najmniej) też jest praktycznie niezbędna. Nadal w wyścigu między sprzętowymi wymaganiami najładniej opracowanych gier, a możliwościami finansowymi przeciętnego gracza, ten ostatni przegrywa już na samym starcie. Może, kiedyś...

Marcin Zapora



MAD DOG MC CREE

American Laser Games 1993
Zręcznościowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|------|
| Grafika | | 100% |
| Dźwięk | | 90% |
| Grywalność | | 90% |
| Pomysł | | 90% |
| Ogółem | | 95% |



BENE- ATH THE STEEL SKY

Mija już drugi rok od momentu pojawienia się pierwszego "Virtual Theatre", jakim było Lure of the Temptress. Do grupy Revolution dołączył Dave Gibbons, amator komiksowych opowiadań science fiction a zarazem pomysłodawca najnowszej gry — Beneath the Steel Sky. W wywiadzie przeprowadzonym przez brytyjski Amiga Format dowiadujemy się, że już jako siedmioletni szkrab miał istnego fioła na punkcie komiksów, w których akcja obsadzona była gdzieś w dalekiej przyszłości. Gdy zaproponowano mu czynny udział w pracach nad futurystyczną grą, nie mógł odmówić.

"Oglądanie poruszających się i rozmawiających ze sobą postaci, które wcześniej narysowałem jest czymś zdumiewającym (...) teraz rozmyślam nad następnym pomysłem na grę" — powiedział Dave. My tymczasem wejdźmy w świat Beneath the Steel Sky.

Akcja oczywiście rozgrywa się w przyszłości. Bohaterem gry jest Robert Foster, który jako mały chłopiec został uratowany przez ludzi pustyni, po tragicznym wypadku śmigłowca. Dorastał w małej wiosce na peryferiach wielkiej metropolii. Pewnego dnia przylecieli po nie-

go ludzie z miasta. Zachowywali się agresywnie. Siłą zabrali go ze sobą, a odlatując zniszczyli wioskę. Nad miastem błąd (celowy!?) głównego komputera LINC doprowadził do awarii maszyny, która w chwilę później runęła na miasto...



Intro programu pokazuje okoliczności upadku śmigłowca na jeden z tarasów między sąsiadującymi budynkami. Robert przeżył (jeszcze nie widziałem przygody ze zwło-



kami w roli głównej), a co więcej — udało mu się nawiać przed służbami porządkowymi. Dalszy jego los komputer zostawia w naszych rękach.

Niewielka dawka informacji, jaką zawiera wstęp oraz dziurawy i tajemniczy życiorys bohatera — to wszystko co wiemy. W jakim celu przywleczono nas do tej metropolii i co teraz mamy począć? Te pytania



pozostają na razie bez odpowiedzi. Takie było zamierzenie programistów.

Nie ma powodów do zmartwień. Sytuacja sama narzuca nam, co mamy robić (jak nas gonią — uciekamy, gdy nie dają — "pożyczamy"), a twórcom programu nie brakowało (na szczę-

ście) ciekawych pomysłów, więc wszystko co robimy układa się w logiczną całość (bez bezsensownych zagadek w stylu: walnij faceta kielbasą, a on... robi

coś jeszcze bardziej idiotycznego). Obsługa jest nadzwyczaj prosta. Najechanie kursorem na interesujący nas obiekt jest jasnym sygnałem dla Roberta, że ma z tym czymś zrobić, co tylko w jego mocy. Przy okazji warto wspomnieć, że reakcje bohatera na nasze rozkazy są



naszą obecność (lub nieobecność) wykonuje powierzone jej czynności. Nie zapomnę, jak pewnego razu zacząłem drażnić się z lysawym jegomościem, włączając i wyłączając jego laserową tokarkę, a od czasu do czasu ponawiając próby porwania jego drugiego śniadania.

Również nikt nie powinien być rozczarowany grafiką i dźwiękiem. Obydwa elementy nie wykazują odchylenia od przyjętych ostatnio standardów, co wiąże się oczywiście z dosyć dużym apetytem na dyskiety. Na szczęście program w wersji amigowskiej nie zmusza do tzw. żonglerki, jednak czas doczytywania kolejnych scenariuszy jest nieco przydługawy. Grupa Revolution dumna jest ze swojego nowego produktu. Szef grupy powiedział: "Grę stworzyła mała grupa ludzi — dlaczego wielkie firmy w Ameryce miałyby to robić lepiej niż my?".

Beneath the Steel Sky odniósł już swój pierwszy mały sukces. W renomowanym brytyjskim miesięczniku Amiga Action dostał się na pierwsze miejsce wśród gier adventure, spychając w dół inny wielki hit — Monkey Island 2.

Przemysław Ścierski

BENEATH THE STEEL SKY

Revolution/Virgin 1994
Przygodowa
IBM PC, Amiga

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 90% |
| Dźwięk | | 80% |
| Grywalność | | 80% |
| Pomysł | | 75% |
| Ogółem | | 85% |

napojów rozrywkowych). Niestety, jego ostatnie zaskórniaki zostały skonfiskowane przez M.S.S. Tu właśnie zaczyna się akcja gry.

Grę naprawdę jest trudno ukończyć bez podpowiedzi. Ale nawet po jej ukończeniu odnosi się wrażenie, jakby się obejrzało długi i nudny film.

FISKUS W KOSMOSIE

Kosmiczny najemnik i rozrabiaka Jack T. Ladd zostaje nieoczekiwanie dla siebie schwytany przez specjalną Międzygalaktyczną Służbę Skarbową. Okazuje się, że nasz bohater posiada nieuregulowane należności względem Uniwersalnego Fiskusa. Ponieważ nie ma przy sobie złamanej kredyty, zostaje mu wyznaczony specjalny termin, po upływie którego... lepiej nie mówić. Zdesperowany i załamany ląduje na najbliższej planecie, na jakiej może znaleźć bar (tajemnicą poliszynela jest fakt, że Ladd "czuje miętę" do



"Innocent until caught" jest "niezależną" tekstówką, znajdujemy więc w niej rozwiązania, z jakimi nie mamy do czynienia w wypadku gier Lucasfilmu i Sierry. Na każdym obiekcie, zarówno mobilnym jak i mającym stały charakter (np. bramka w metrze) możemy wykonać pięć działań — użycie (rzadko), podniesienie, przyjrzenie się, porozmawianie (na przykład z człowiekiem) i wykorzystanie jako przejście do innej lokacji (na przykład drzwi). Żeby nam jednak oszczędzić zbędnego festiwalu prób i błędów przy okazji każdej nowo napotkanej rzeczy, autorzy gry wyposażyli grę w dodatkową, szóstą funkcję, która informuje nas właśnie o tym, jakie działania są dozwolone. Nowością jest także to, że napotkane przedmioty możemy trzymać w ręku na wierzchu, jak ukryte w kieszeni kurtki (warto to wykorzystać zaraz na początku...).

Gra wyraźnie nie posiada na tyle mocnej i ciekawej fabuły, aby mogła przynosić jakieś wyższe doznania intelektualne. Moim zdaniem, scenariusz napisano "na odwal się". Podobała mi się tylko jedna scena i trzeba ją wyróżnić. Chodzi o pisanie listu miłostnego przez siedzącego w areszcie Ladda. Zrobiono to w pomysłowy sposób, a i sam poemat może bawić (oczywiście znających, tzw. popularnie, język).

Grafika i muzyka nie odbiegają ani in plus ani in minus od przyjętego powszechnie standardu VGA/Sound Blaster. Śmiesznie wygląda tylko umieszczenie głów postaci rozmawiających ze sobą w ramkach, jakich w naszej szerokości i długości geograficznej używa się na... nagrobkach.

Marcin Grabski



Gra jest efektem pracy mało komu znanej grupy SHADOW SOFTWARE. Zjawiała się również niespodziewanie jak katastrofa w Czarnobylu, a ja przez kilka następnych dni nie wychodziłem z domu przyklejony do ekranu monitora (promieniowanie w moim pokoju przewyższało Czarnobyl). Powodem mojego zauroczenia było niezwykle bogate zaplecze, z możliwością wyboru samolotu spośród czterdziestu różnych modeli. Obok muzealnych już maszyn zdecydowaną większość stanowią tu nowoczesne myśliwce z napędem odrzutowym, takie jak choćby F-14 Tomcat czy Mig-29 Fulcrum. Do naszej dyspozycji jest również kilka śmigłowców a nawet jeden latający smok (wygląd programistów).

Ta dość urozmaicona paleta samolotów przydaje się szczegó-

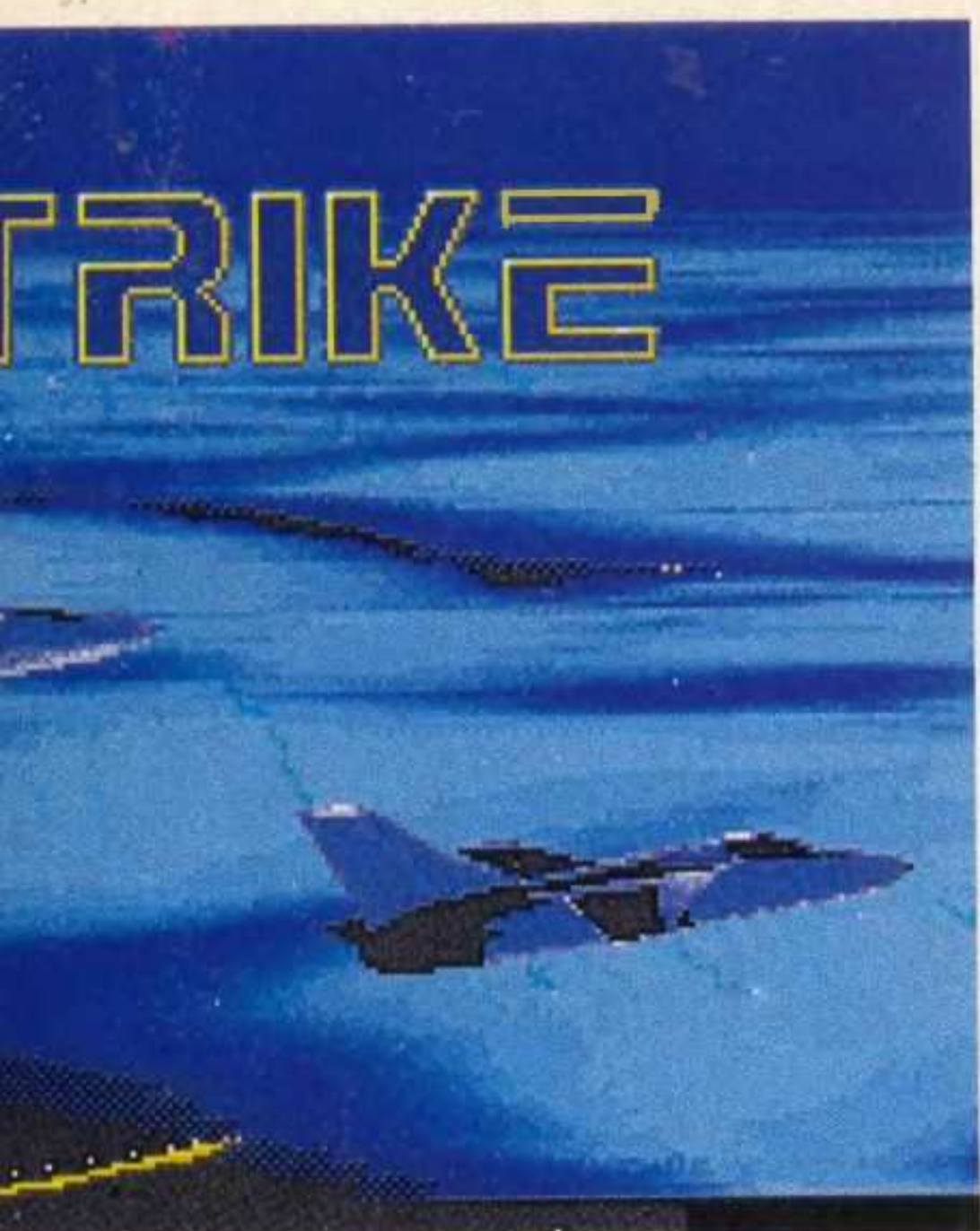
CZTEREJ

"Jonny Quest" to rysunkowy film ze stajni Hanny Barbery dobrze (oj! dobrze...) znany miłośnikom kanału satelitarnego "Cartoon Network". Tytułowy bohater jest niby zwykłym, małym chłopcem o aryjskiej fizjonomii, przypominającej młodego pioniera z Hitlerjugend. To tylko pozory. Nie jest Jonny Q. chłopcem zwykłym. Wraz z ojcem — doktorem Bentonem Quest, przyjacielem ojca — "Race" Bennonem, przyszywanym bratem Hadjim i psem Bandytą (chyba wymieniałem wszystkich) tworzy mocną grupę, która uzbrojona w "rakiety, lasery i samoloty" chce (i może) wszystkim i wszystkiemu pomagać. Oczywiście fabuła jest stara jak świat i nie muszę wskazywać, ile takich grup gości na ekranie monitora i telewizora w ciągu jednego roku kalendarzowego.

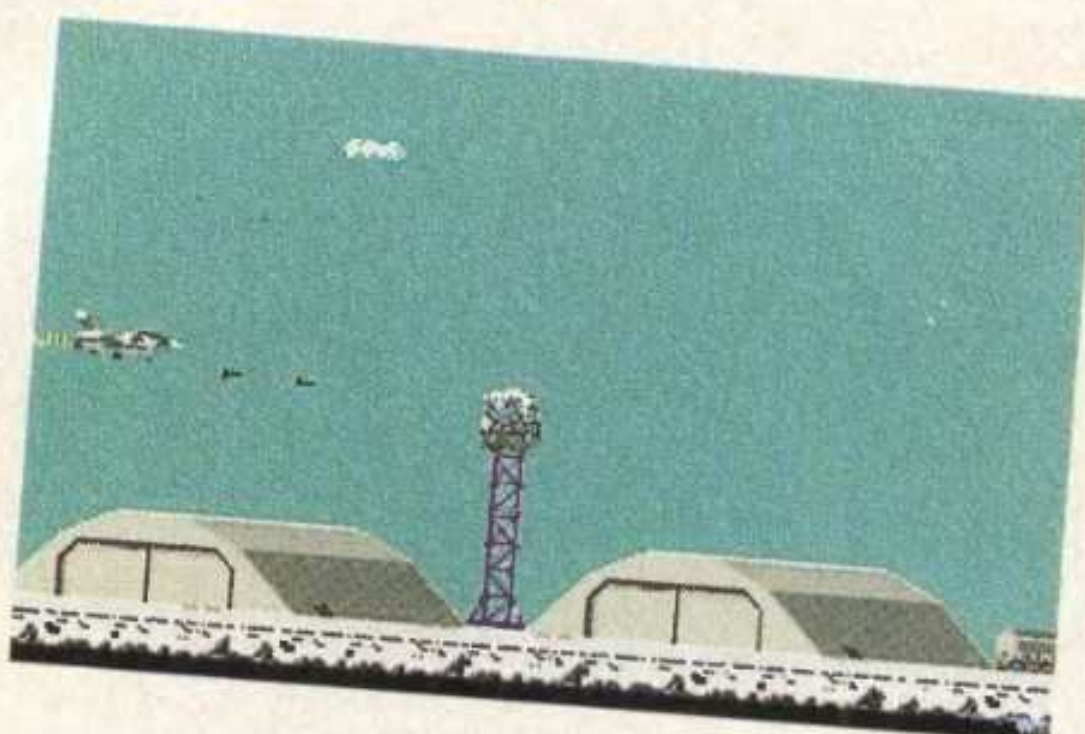
INNOCENT UNTIL CAUGHT

Psygnosis 1993
Przygodowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 75% |
| Dźwięk | | 70% |
| Grywalność | | 60% |
| Pomysł | | 70% |
| Ogółem | | 70% |



DAWNO DAWNO TEMU, ZA JOYAMI, ZA MYSZAMI ŻYŁA SOBIE PEWNA GRA. KAŻDY NIEMAL JĄ LUBIŁ. NA IMIĘ JEJ BYŁO WINGS OF FURY. MIAŁY ŁATA, A BIEDACZKA NIE MIAŁA SWOJEJ NASTĘPCZYNI. PODDANI (CZYT. GRACZE) BYLI BARDZO ZANIEPOKOJENI, PONIEWAŻ PRZESZLI JUŻ WSZYSTKIE POZIOMY I ZACZĘLI SIĘ NUDZIĆ. I WTEDY URODZIŁA SIĘ (?) GIERKA JET STRIKE.



JET STRIKE

Rasputin Soft./Alternative Soft. 1993
Zręcznościowa
Amiga

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 70% |
| Dźwięk | | 75% |
| Grywalność | | 85% |
| Pomysł | | 70% |
| Ogółem | | 78% |

nie podczas prowadzenia kampanii. Dostajemy różnorakie zadania, od zniszczenia działek

przeciwlotniczych poprzez loty zwiadowcze, na walce z myśliwcami nieprzyjaciela kończąc. Wiadomo przecież, że każda maszyna posiada charakterystyczne dla siebie parametry takie jak prędkość, zasięg, wytrzymałość, rodzaj zabieranego uzbrojenia czy długość startu i lądowania. Z tego właśnie powodu nie jest obojętne czy zasiądziemy za sterami Spitfire, czy Tornado.

Przezorny pilot powinien mieć

na uwadze również czynniki pogodowe. Lot na niskim pułapie w gęstej jak mleko mgie wymaga zdwojonej uwagi, aby w razie napotkania stojących przed nami zabudowań lub wzniesień gwałtownie "pociągnąć" w górę.

Doskonałym pomysłem okazały się zawody w lataniu precyzyjnym (aerolympics), w których mogą wziąć udział dwaj gracze. Wyznaczane nam zadania tylko z pozoru wydają się banalne i niejednokrotnie kończą się efektowną kraksą. Zabawny staje się krótki komentarz komputera, który wraz z komicznym rysunkiem wyskakując na ekranie monitora w momencie rozbicia maszyny.

Atutem gry jest również nadzwyczaj bogaty wybór broni (40 typów) oraz dość udany (ale

trudny) system sterowania maszyną. Wprawni piloci zdołają wykonać większość klasycznych (mniej klasycznych również) ewolucji, które przydadzą się podczas powietrznych pojedynków. Co do uzbrojenia, to oprócz standardowego działka nowoczesne myśliwce mogą zabierać dwa inne typy broni, co jak na tego typu grę jest rzeczą przyzwoitą.

Reasumując gra JET STRIKE to godny następca wysłużonego już Wings of Fury i pomimo nieco gorszej grafiki i animacji na pewno spodoba się każdemu amatorowi powietrznych pojedynków spod znaku TOP GUN.

Przemysław Ścierański

PANCERNI I PIES NA FLORYDZIE

Kiedy w rodzimym laboratorium — bazie na Florydzie, doktor Quest był zaledwie o krok od wynalezienia lekarstwa na cukrzycę, (staroświecki doktor jest "politically incorrect", przecież szanujący się intelektualista powinien szukać lekarstwa na AIDS), zadzwonił supertajny telefon — radiostacja. To rząd amerykański prosił o pomoc w ważnej sprawie. W zaprzyjaźnionej Gwatemali znikają jeden po drugim cenne zabytki kultury Majów. Sprawa w sam raz dla rodziny Questów. Niewiele myśląc, całe towarzyszo ładuje się do specjalnego harrieropodobnego samolotu i leci do Gwatemali zrobić porządek...

Dzięki Bolesławowi Prusowi wiemy, że Ramzes urodził się za wcześnie i nie pasował do swoich czasów. Gra "Jonny Quest"

urodziła się dla odmiany za późno, ale do swoich czasów też nie pasuje. Nie wiedziałem, że jeszcze takie knoty się produkuje. Kilkupikselowe postacie chodzące po płaskim świecie widzianym ni to z lotu ptaka, ni to z boku. Oczy zachodzą mgłą, wzruszenie wyciska na nich małą łzę i widzimy siebie grających po nocach w "Fernandez must die", "Ikari warriors" czy "Gauntlet".

Sterujemy postacią samego Jonny'ego. Hadji i pies zawsze nam towarzyszą, pomagając w licznych bójkach. Ten pierwszy dodatkowo służy zawsze radą i może, jeśli trzeba, zabawić nas krótką rozmową na aktualne tematy ("Popatrz Hadji, wrzucili nas do



więzienia. Czy nie boli cię głowa?"). W grze występują liczne przedmioty, które należy brać, używać i wyrzucać. Kazałbym jednak uciąć prawą dłoń temu, kto nazwałby to cudo przygodówką...

Efekty audio to prawdziwy skandal. W grze dla dzieci nie ma muzyki! Nie mówiąc już o syntezie mowy.

Nie chciałbym być źle zrozumiany. Nie jestem wrogiem gier dla dzieci jako takich.

Taka gra musi jednak spełniać pewne minimalne wymagania co do formy. Przykładem może być tu stary "Rodland" z Amigi. Kiedy z cynicznym uśmiechem i lek-

ceważącym wyrazem twarzy obserwowałem któryś raz z kolei intro do "J.Q.", do pokoju wszedł mój pięcioletni brat. Spojrzał na ekran i krzyknął "O jejku! Jonny Quest!". I chyba o to tylko w tej grze chodzi...

Marcin Grabski

JONNY QUEST

Hollyware Entertainment /Hanna Barbera 1993
Przygodowa (?)
Amiga IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 65% |
| Dźwięk | | 50% |
| Grywalność | | 60% |
| Pomysł | | 60% |
| Ogółem | | 60% |



ALONE IN THE DARK 2

Po ubiegłorocznym sukcesie gry "Alone in the dark" firmy Infogrames, w styczniu bieżącego roku pojawiła się w Polsce gra pod tytułem "Alone in the Dark 2". Będąc dość sceptycznie nastawiony do wszelkich "powtórek" z sukcesu, w postaci kolejnych części przygód tych samych bohaterów, z pewną niechęcią sięgnąłem po tę grę. Zostałem mile zaskoczony. Po zainstalowaniu gry



okazało się, iż programiści z INFOGRAMES nie poszli na łatwiznę i opracowali zupełnie odmienny scenariusz gry, z innymi postaciami, w całkowicie innych realiach.

Rozbitkowie z Latającego Holendra z Jednookim Jackiem na czele osiedlili się w miejscu katastrofy. Jako, że okoliczności zatonięcia statku były dość tragiczne, ich siedzibę nazwano Hell's Kitchen. Ze względu na swe odlud-

ne położenie i trudny dostęp od strony oceanu (stromy skalisty brzeg), gwarantowała ona braci pirackiej niezłą przyszłość. Zbudowali tu swą bardzo solidną siedzibę i rozpoczęli niekwestionowane panowanie w tym rejonie kontynentu. Jako uczciwi piraci, zajmowali się rzeczami ogólnie uznawanymi za niedozwolone i niezgodne z powszechnie przyjętymi zasadami. Jak to w bajkach i legendach bywa, piraci (albo ich duchy) żyją przez wiele setek lat w bezapelacyjnie dobrym "zdrowiu" i "kondycji fizycznej". Akcja gry rozgrywa się w grudniu 1924 r., czyli równo sto lat po zatonięciu "Latającego Holendra" na Hell's Kitchen.

Siedząc wygodnie przed komputerem nie przeczuwasz jeszcze, co się zaraz zdarzy. Niejednokrotnie będzie z Tobą krucho. Aby ukończyć grę, będziesz często potrzebował spokoju ducha oraz dobrej kondycji fizycznej i psychicznej. Na czas gry stajesz się Edwardem Carnbym. Pewnego dnia otrzymujesz dramatyczny telegram; donoszący o śmierci twego przyjaciela detektywa i porwaniu Grace Saunders przez Jednookiego Jacka. Jako dzentelmen nie możesz pozostać obojętny na krzywdę swoich przyjaciół i niewinnych dzieci.

Jednooki Jack to potwór owładnięty obsesją ryzyka i śmierci. Cała jego siedziba jest bardzo tajemnicza. Znajduje się w niej mnóstwo tajnych przejść i pomieszczeń. Strzeżona jest przez doborowych piratów. Aby ich pokonać, będziesz musiał zdrowo się napocić. Zdarzają się sytuacje, że



atakuje Cię np. sześciu jednocześnie. By w przyszłości nie sprawiali Ci kłopotu, nie wystarczy siła Twoich mięśni ani wszelkie strzelające przedmioty. Aby tego dokonać trzeba uciekać się do stosowania forteli. Zgodnie z historycznymi realiami — Stany Zjednoczone Ameryki i prohibicja — cała ta banda produkuje whisky, którą podczas przypływów transportuje łodziami z grot w skalistym brzegu. Gwarantuję, że z tą grotą każdy z Was będzie miał okazję się zapoznać.

Według przesłania znajdującego się w odnalezionym notesie swego przyjaciela detektywa, tyl-

ko Ty możesz i powinieneś uwolnić świat od tych mętów i uratować dziewczynkę. Oczywiście, o ile będziesz w stanie tego dokonać — gdyż autorzy gry zadbali o znaczne urozmaicenie zarówno sytuacji, jak i postaci wszelkiej maści. Gra, tak jak i "Alone In The Dark" jest jedyna w swoim rodzaju. Nie, nie, nie zapomniałem o "Mad Dog", moim skromnym zdaniem jest to najbardziej charakterystyczny przykład przerostu formy nad treścią — 112 MB i tylko strzelanka. "Alone In The Dark 2" wiernie oddaje rzeczywiste ruchy postaci oraz ich dynamikę. Sposób prezentowania postaci jest wprawdzie kubistyczny, ale myślę, że dodaje to grze swistego humoru. Oprócz doskonałej animacji, również muzyka i efekty dźwiękowe dopracowane są perfekcyjnie. Odgłosy ciosów,



strzelaniny oraz wszelkie inne dźwięki sprawiają wrażenie, jakby wszystko rozgrywało się naprawdę tuż, tuż dookoła nas. Dlatego też z całą odpowiedzialnością mogę polecić tę grę "Gamblerom", którzy w życiu prywatnym reprezentują podobną postawę co Mr Carnby oraz tym, którzy z gry chcą wydobyć coś więcej niż samą nawałankę.

Gra znajduje się na 9-ci dyskach 3,5" HD. Instaluje się na dowolnym dysku w dowolnym katalogu. Zajmuje ok. 13 MB. Wymaga co najmniej karty graficznej VGA. Nie trzeba instalować myszki. Obsługuje wszystkie powszechnie stosowane karty rozszerzeń muzycznych. Zaleca się uruchamiać ją na szybszych maszynach w celu prawidłowego uwidocznienia dynamiki postaci i przebiegu samej akcji. Maszyny "wolniejsze" (386 SX i DX) nie oddają jednak w pełni tej ważnej cechy gry, przez co traci ona co nieco na swej widowiskowości.

Andrzej Jaworski

ALONE IN THE DARK 2

ALONE IN THE DARK 2

Infogrames 1993
Przygodowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|------|
| Grafika | | 85% |
| Dźwięk | | 100% |
| Grywalność | | 90% |
| Pomysł | | 85% |
| Ogółem | | 90% |

O "LATAJĄCYM HOLENDRZE" I JEGO ZAŁODZE KRAŻĄ PO ŚWIECIE SETKI LEGEND I OPOWIADAŃ. WEDŁUG JEDNEJ Z NICH, W 1824 R. NA SKUTEK STRASZLIWEGO SZTORMU "LATAJĄCY HOLENDER" ROZBIŁ SIĘ U WYBRZEŻY KALIFORNI.

ER FORS KO- MAN- DIR

Kolejny raz sprawdziło się powiedzenie, że nie wszystko, co obce jest też koniecznie dobre. Tym razem do białej gorączki usiłowała mnie doprowadzić gra World War II Air Force Commander produkcji Impressions.

Jak sugeruje jej nazwa, ma to być symulacja II wojny światowej w powietrzu — i tak właśnie jest. Co prawda nie wyobrażam sobie możliwości prowadzenia wojny wyłącznie w powietrzu (chyba że atomowej), jednak przyjmijmy, iż ktoś inny dowodzi wojskami lądowymi, natomiast my mamy zajmować się wyłącznie naszą działką, którą jest lotnictwo. Dodatkowo musimy założyć, że ten drugi czeka na nasze zwycięstwo, na łą-

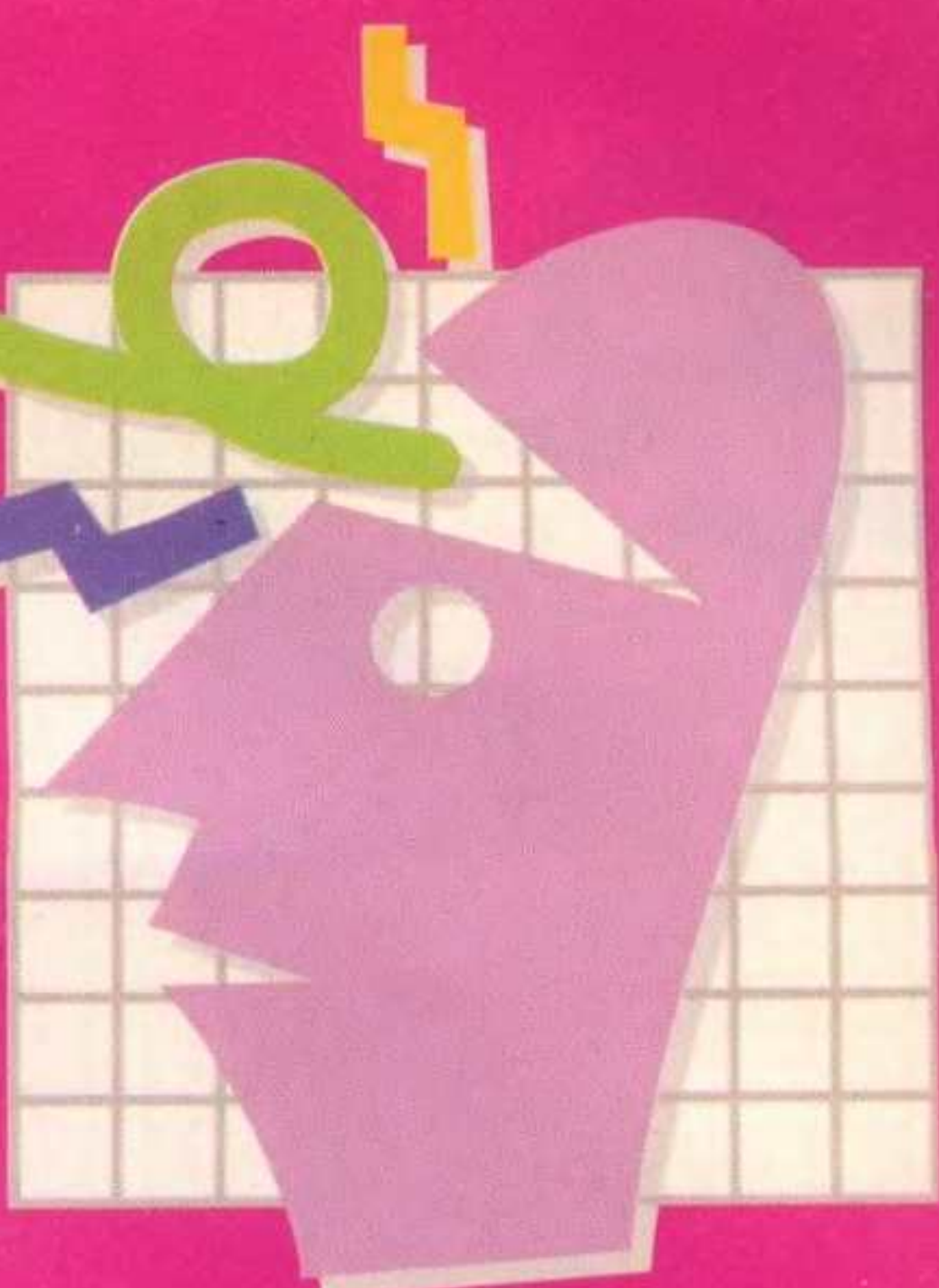
było pełne! Zobaczylem mapę Europy ilustrującą konflikt, na której zaznaczono granice mojego wroga — PRL! Ciekawostką było także to, że na tej samej mapie widać również "podzielone" Niemcy, za to (dla równowagi?) brakuje państw bałtyckich. Kopenhaga na szczęście jest na swoim miejscu, choć tym razem stała się stolicą tajemniczego imperium Linton (II).

Zdaje się, że ktoś, kto miał przygotować rysunek, zamiast mapy sprzed ponad pół wieku zeskanował taką sprzed paru lat (i to ja-

liami historii), ale to on musi zaatakować ciebie. Tym sposobem słaba Polska zaatakowała silne Niemcy! Trzeba było przeciwdziałać — po znalezieniu najbliższego lotniska (Doberitz pod Berlinem) spróbowałem wystartować z niego moje myśliwce i po dokonaniu tej czynności musiałem zapauzować grę, aby móc nieco odpocząć — ukoić nerwy. Oto zamiast rasowej sylwetki Messerschmitta

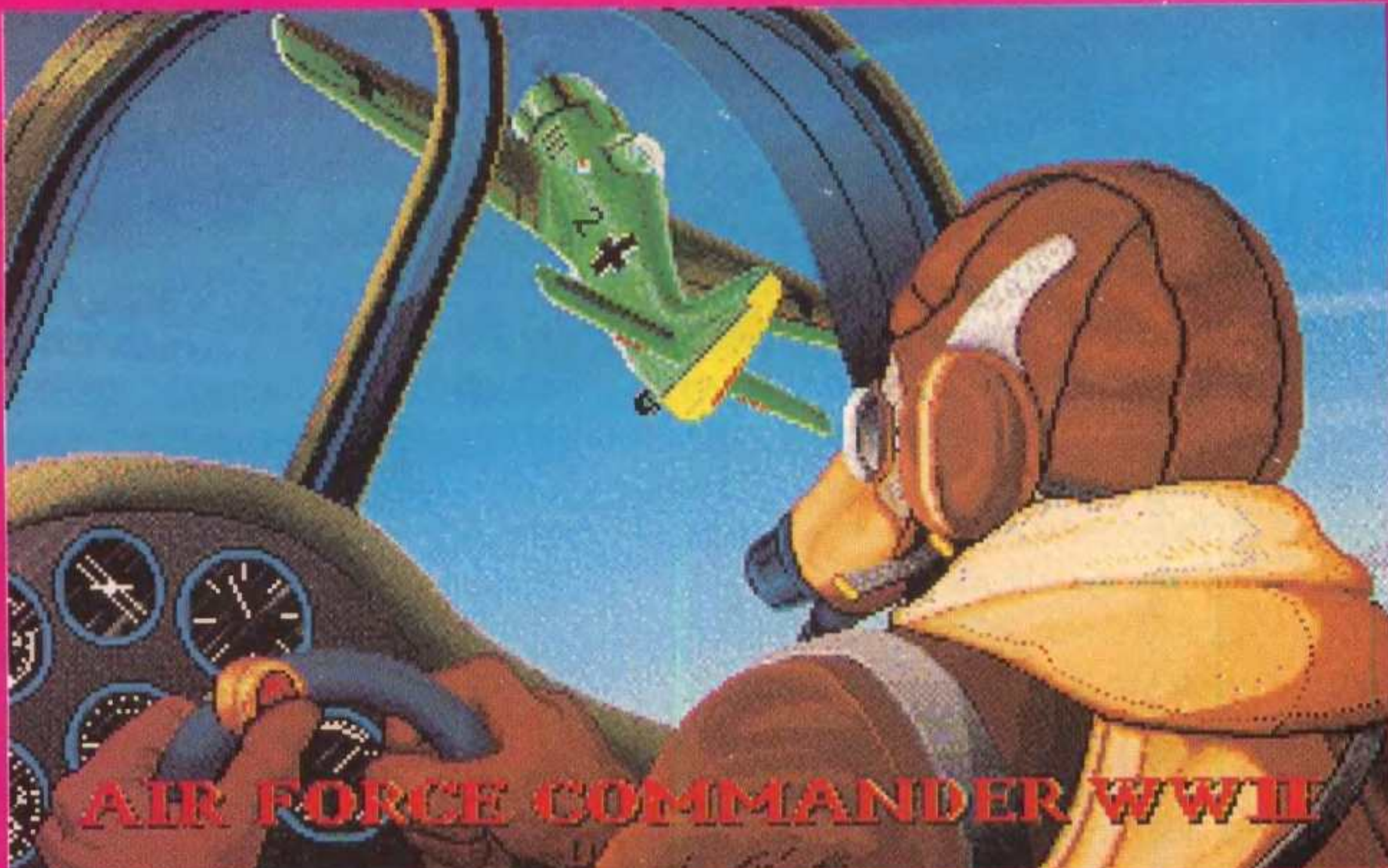
BF-109 zobaczyłem... Spitfire'y! Dopiero później zrozumiałem, że program nie uwzględnia takich detali jak grafika, uznając słusznie, iż liczy się wyłącznie efekt ostateczny. "Wollten Sie den totalen Krieg..."

Jeżeli również i Wam jest już wesoło, to spieszę zawiadomić, że był to dopiero początek atrak-



okazuje się kolejnym niezbyt atrakcyjnym młotem wojennym. Sam pomyśl, aczkolwiek mógłby być intrygujący, w rękach Impressions stracił na wartości podwójnie — dzięki wspomnianym potknięciom, oraz krótko mówiąc — niespecjalnej grafice. Oczywiście nie można zbyt wiele wymagać od niedługich programów (a gdzież te czasy, kiedy lepszą grafikę miałem na Spectrum!), jednak dobiło mnie to, że gdy po pewnym (dość krótkim — mea culpa!) czasie zatęskniłem za widokiem ukochanego przeze mnie promptu DOS'u — okazało się, że jedyną umożliwiającą wyjście z gry operacją jest... wciśnięcie Ctrl-Alt-Del. Kiedy mój Ukochany Przyjaciel wciągał z powrotem do pamięci swoje TSR'y pomyślałem, że chyba zbyt wiele oczekiwałem po tej grze. Ale żeby to Impressions?! Przecież Caesar! Nie!!! Za co?

Pozostał tylko niesmak.



dzie bowiem nie widać żadnych ruchów wojsk. Wszystko co żyje — lata!

Początkowo idzie jak z płatka, instalujemy program, uruchamiamy i widzimy kilku gości w mundurach, zajadłe nad czymś dyskutujących. Teraz już od naszej woli i samooceny (podana jest bowiem skala trudności) zależy, który scenariusz agresji wybierzemy. Jako tzw. patriota wybrałem oczywiście wojnę Polski z Niemcami, ale by ułatwić sobie sprawę (czyt. nie przegrać w pierwszym starciu) stanąłem po stronie Niemiec. Zaskoczenie

kaś bardzo słabiutką, wstawiając dodatkowo własne "ulepszenia". Problem?

Dalej było już weselej, albowiem podle jakości mapa taktyczna oddała mi w posiadanie należny gród Breslau i ukazała nadlatujące bombowce przeciwnika (a raczej łańcuszki mikroskopijskich kwadracików, które po bliższym zbadaniu okazały się być bombowcami typu LOS) — tak to bowiem się dziwnie w tej grze składa, że to nie Ty Graczu atakujesz przeciwnika (co ko-

niec końców byłoby zgodne z re-

cji, jakie oferuje ta gra. Otóż jak się okazało dalej, obydwie (II) strony posiadają całkiem nieliche wyposażenie radarowe! Śmiem domniemywać, że posiada je w tym programie każdy — nawet Rumunia. Po maksymalnym powiększeniu mapy można to nawet zobaczyć, radary przypominają bowiem małe radioteleskopy, wielkością porównywalne ze standardowym lotniskiem. Podobnie ma się rzecz z bateriami przeciwlotniczymi, które wyglądają jak wieże artyleryjskie na okrętach wojennych.

Gra stanowi przeniesienie w realia II wojny światowej dość już starego programu pn. "Air Force Commander", i jeśli pominąć błędy w scenariuszu oraz odchylenia od historycznego realizmu,



Bored

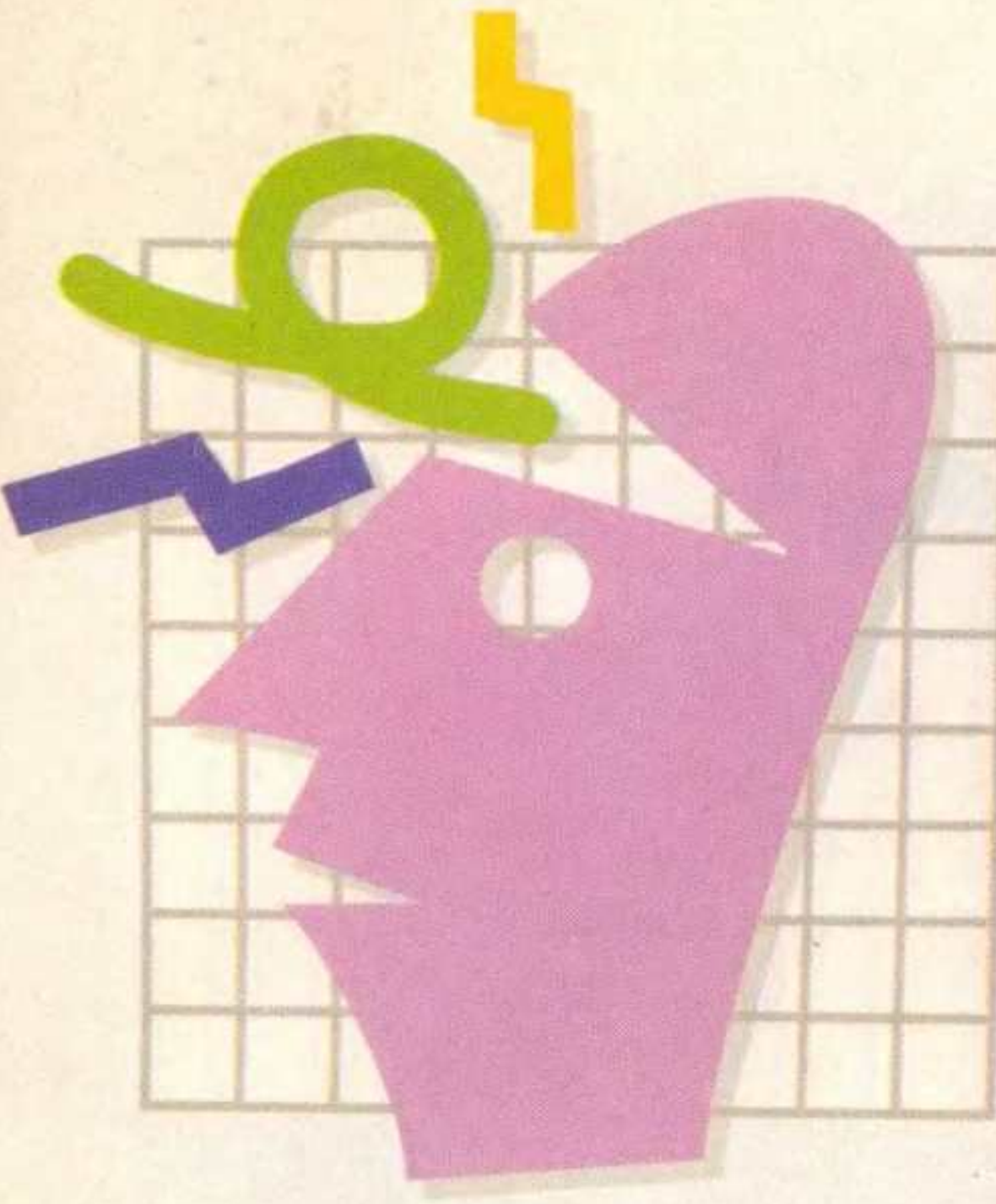
WW II AIR FORCE COMMANDER

Impressions 1993

Strategiczna

IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 40% |
| Dźwięk | | 30% |
| Grywalność | | 50% |
| Pomysł | | 80% |
| Ogółem | | 50% |



Po 200 latach przerwy, w epoce wielkich zmian i rosnących zagrożeń ze strony Sił Ciemności, główny bohater epopei — Avatar — powraca do starożytnej Brytanii, by stawić czoła Władcy Ciemności. Ponieważ jednak w swym poprzednim wcieleniu wyczerpał swą życiodajną manę, Ty musisz wejść w jego materialną powłokę i przejść przez wszystkie niebezpieczeństwa. W trudach wspomagać Cię będzie Drużyna, złożona z bliskich Ci przyjaciół, a ścieżek, którymi podążysz, pilnować będzie Bractwo. Aby pokrzyżować knowania Pana Ciemności nie wystarczy tylko goła siła i wytrzymałość, musisz w swoją drogę włożyć maksimum wysiłku i determinacji, jaka Ci jeszcze pozostała...

Powrót Lorda Britisha

To jest niczym "Niekończąca się opowieść" kolejna, siódma już odsłona Ultimy — "The Black Gate" przyniesie sporo radości miłośnikom komputerowych gier typu Adventure. Widać, że od czasu archaicznej Ultimy II i III (chodziło toto na CGA) koderzy zrobili znaczne postępy. Jako stary zgred, wy-



chowany jeszcze na Spectrumowym Hobbicie, dość szybko wszedłem w świat gier strategicznych, porzucając na długo gry przygodowe wywodzące się ze świata fantasy. Stało się tak przede wszystkim dlatego, że w owych zamierzchłych czasach, gdy królowały komputery Spectrum gry Adventure były bardzo siermiężne, a na dodatek "napędzane" językiem angielskim. Obecna wersja Ultimy ma już przetłumaczoną na język polski instrukcję i książeczkę wprowadzającą w nastrój starożytnej Brytanii (dołączona do gry gustowna mapa, zadrukowana na kawałku lnu, pokryta jest niestety mało zrozumiałym pismem runicznym).

Ultima VII należy do nowej generacji gier, sterowanych wyłącznie przy użyciu myszy (pamiętaj o prawym przycisku!), ale bez podstawowej chociażby znajomości angielskiego trudno marzyć o jej szybkim ukończeniu. Zasada posługiwania się myszą jest bajecznie prosta: lewy przycisk służy do wykonywania czynności "ręcznych", prawy do "nożnych", jeśli więc chcemy przejść do jakiegoś punktu, wystarczy wskazać nań kursorem i kliknąć dwukrotnie prawym klawiszem myszy (im dalej położony kursor, tym szybciej będziemy się poruszać). Pojedyncze kliknięcie na obiekcie oznacza, że chcemy mu się przyjrzeć, dwukrotne kliknięcie to użycie przedmiotu, rozmowa z inną osobą lub atak na nią (w trybie ataku). Zasadę działania opanowu-

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

je się bardzo szybko, już po kilku minutach można poruszać się po antycznym świecie całkiem sprawnie, do czego jednak właściwie niezbędna jest instrukcja, bez niej rozgryzanie wszystkich możliwości trwałoby bardzo długo.

Grafika 256 kolorowa daje ciekawe efekty, postacie i teren są ładnie dopracowane. Jedyne, co przy dłuższym graniu może być męczące, to fakt, że plansza pokazuje nam kawałek terenu, po którym się poruszamy jakby z lotu ptaka, postaci i przedmioty są dość małe. Często zdarzało mi się łapać np. za stół, a nie leżący na nim przedmiot. Dużo bardziej podobała mi się jednak wyrazista grafika w gierce "Król Artur" firmy Sierra, gdzie na ekranie rozwijał się przed nami jakby film rysunkowy o kreście zbliżonej do Disneya. Chociaż grafika w Ultimie jest bardziej miękka, to w sumie ocena znacznie powyżej przeciętnej, kolory są soczyste, a przedmioty starannie dopracowane. Każdy mniejszy obiekt warto dokładnie obejrzeć w zbliżeniu.

Muzyka jest przeciętna, Pecet nie ma na razie szans z Amigą czy "fajanssem" (bez obrazu panowie Atariowcy), niezły jest demoniczny po-

czątek w intro. Oprócz dźwięków towarzyszących nam w trakcie gry, słychać od czasu do czasu (jeśli akurat z kimś rozmawiamy) "mówione". Technicznie jest to może i nieźle zrobione, ale dla rodzimego gracza całkowicie nieprzydatne (język), już lepiej wyłączyć muzykę i czytać komunikaty z ekranu (powodzenia w rozszyfrowywaniu gotyckopodobnych literek).

Pomysł jest dość ciekawy. Aby móc przejść przez całą grę musisz pamiętać, że Twoim wsparciem jest Drużyna, wszyscy jej członkowie są ważni. Możesz używać ich nie tylko w walce, ale także pytać ich o radę, czy rozdzielać między nich znalezione przedmioty. W walce pamiętaj, że broń krótka, jak dwuręczny topór czy długi miecz nie jest jedyna. Nawet mały odział uzbrojony w łuki i kusze może poradzić sobie z o wiele liczniejszym przeciwnikiem. Nie zaniedbuj też magii, w wielu wypadkach pomoże Ci ona wyjść z beznadziejnej wydawałoby się sytuacji (żeby rzucić czary postać musi mieć księgę czarów w ręku).

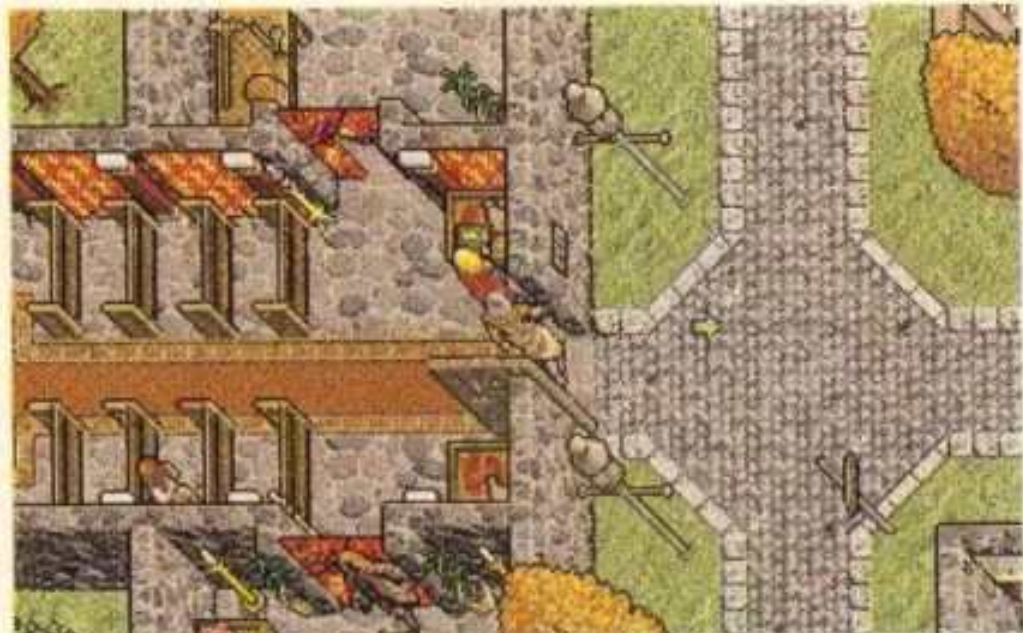
Dwukrotne kliknięcie na którymkolwiek z członków Twojej drużyny otwiera okno charakterystyki postaci. Najważniejsze dla każdej z nich są trzy główne parametry: Siła (określająca ile możesz unieść i jak sprawnie posługujesz się bronią), Sprawność (dzięki której możesz lepiej lub gorzej posługiwać się wszystkimi obiektami) i Inteligencja (wpływająca także na jakość Twojej magii). Przechodząc przez kolejne niebezpie-

ULTIMA VII
Origin 1992
Przygodowa
IBM PC

| | | |
|------------|--|-----|
| Grafika | | 85% |
| Dźwięk | | 70% |
| Grywalność | | 80% |
| Pomysł | | 70% |
| Ogółem | | 80% |



dzeniu i śnie, obie rzeczy wzmocnią Twoje nadwątlone wędrówką siły. Jeśli nie możesz czegoś unieść, rozmieść inaczej rzeczy, może wtedy da się coś zrobić. W trybie walki (kursor zielony) możesz posługiwać się zarówno bronią ręczną jak i czarami. Każdy z członków drużyny może wspomagać Cię w walce, a nawet chronić wybranych członków Drużyny, jeśli jednak zginiesz Ty, gra jest nieodwołalnie zakończona. Pamiętaj, że w sytuacji gdy przeciwnik Ci "dokłada"



możesz zawsze uciec. Przełączanie między obydwoma trybami klawiszem <C> lub przez kliknięcie na ikonę gołębia/gorejącego serca na ekranie informacyjnym Avatara.

Grę zaczynasz w miłej miejscinie Trinsic, gdzie pojawiaasz się za sprawą Tajemniczej Księżycowej Bramy. Poczekaj wtedy cierpliwie, aż Twój przyjaciel lolo skończy mówić, przy-

łączy się on automatycznie do Drużyny. Następnie zbliży się do Ciebie burmistrz miasteczka i po rozpoznaniu w Tobie legendarnego Avatara poprosi Cię o rozwiązanie zagadki tajemniczego morderstwa w stajni i znalezienie sprawcy tego ohydne-go czynu. Łaskawie zgódź się na jego propozycję, klikając na "yes". Stajnia znajduje się na północ od Ciebie, swą wędrówkę musisz zacząć od jej dokładnego spenetro-wania. Nie zapomnij sprawdzić dokładnie wszystkich przedmiotów (szczególnie klucza). Jeśli się znudzisz, możesz porozmawiać z lolo, chociaż jego odzywki są dosyć monotonne. W poszukiwaniu mordercy nie zapomnij zajrzeć do domu Bractwa, dowiesz się nieco więcej o tym tajemniczym Stowarzyszeniu. Ze wszystkimi napotkanymi postaciami rozmawiaj jak najwięcej, to nigdy nie zaszkodzi. Rozmowę kończysz naciskając klawisz "bye". I to już chyba wszystko na początek, reszta zależy od Ciebie.

A więc w drogę Wędrowcze... miłego ślęczenia nad ekranem i machania myszką. Cała zabawa zaczyna się na dobre dopiero po opuszczeniu Trinsic. Aha, uważaj na SMOCE — choć to tylko niewyro-

śnięty SMOK, kryje w sobie całkiem nieprzyjemne niespodzianki.

Na samym końcu warto wspomnieć trochę o niemałych wymaganiach Ultimy. Bez 21 MB miejsca na dysku możemy zapomnieć o przyjemności biegania po Brytannii, a pamięci "pod kreską" musi być co najmniej 560 kB... Do tego karta graficzna co najmniej VGA, no i karta dźwiękowa jeśli chcemy coś usłyszeć. Z własnego doświadczenia wiem, że lepiej używać 386 niż starego AT-ka, bo inaczej scrolowanie ekranu nie będzie płynne. Oj, nie jest to gierka dla ubogich... ale pograć w nią warto. Uwaga: Ultima VII działa w trybie protected, a dołączony do niej specjalny moduł do przełączania w ten tryb, nazwany przez twórców Voodoo nie działa z EMM386 i QEMM, działa za to z HIMEM.SYS. Jeśli coś Ci nie działa, usuń EMM386 i QEMM z plików konfiguracyjnych.

Mike Spade

cji Listy to procent głosów, jaki padł na daną grę. Procent to znaczy ilu z każdej setki głosowało na daną gierkę (gdyby was były setki).

LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Ale się porobiło!

Nareszcie zaczęliście nadsyłać swoje propozycje do Listy. I od razu okazało się, że wasze upodobania wcale nie odzwierciedlają przekonañ giełdjarzy. Dokładnie tego zresztą się spodziewaliśmy, czemu dałem wyraz miesiąc temu. Na razie lista tworzona jest systemem partyzanckim, tzn. bierzemy pod uwagę przede wszystkim

wasze propozycje, potem dane z giełdy, a na końcu własne widzimy się (gdyby np. dwie gry dostały tyle samo głosów). Ponieważ atmosfera na warszawskiej giełdzie komputerowej za bardzo pachnie pełnymi portkami, wpływ notowań z Grzybowskią będziemy stopniowo ograniczać, zastępując go waszymi głosami. Stanowisko redakcji nadal będzie miało zna-

czenie dla Listy, ale gdy zaczniemy otrzymywać dużo listów, być może utworzymy swój ranking gier, niezależny od waszego. Na razie głos ludu jest jeszcze zbyt wąty — dostajemy za mało listów z propozycjami do giełdy. Chyba trzeba będzie zacząć kupować głosy... Ale o nagrodach za miesiąc.

PS: Te liczby i kreseczka z bulbkami na końcu każdej pozy-

IBM PC

| | | | |
|--------|-----------------|-------------------------|-------|
| 1. | SimCity 2000 | strategiczna | 16% |
| 2. | Privateer | symulacyjno — handlowa | 15% |
| 3. | Doom | strzelanina labiryntowa | 13.5% |
| 4. (7) | Police Quest IV | przygodowa | 12% |
| 5. (3) | Mortal Kombat | karate | 11% |
| 6. (2) | TFX | symulator lotu | 9.5% |
| 7. | Civilization | strategiczna | 6.4% |
| 8. | Goblins III | przygodowa | 6% |
| 9. | Seal Team | strategiczna | 5.4% |
| 10. | Canon Fodder | strzelanina | 5.2% |

Amiga

| | | | |
|---------|---------------|----------------------------|-------|
| 1. (6) | Cannon Fodder | strzelanina | 19.1% |
| 2. (3) | Syndicate | strzelanina strategiczna | 17.5% |
| 3. | Mortal Kombat | karate | 11.5% |
| 4. | Walker | strzelanina | 9.8% |
| 5. (10) | Space Hulk | strzelanina labiryntowa | 9.5% |
| 6. (5) | Gunship 2000 | symulator helikoptera | 9.2% |
| 7. | Dune II | strategiczna | 8.9% |
| 8. | Hired Guns | przygodowo — zręcznościowa | 5.1% |
| 9. (4) | Desert Strike | strzelanina | 4.8% |
| 10. | Frontier | symulacyjno — handlowa | 4.8% |

Atari ST

| | | | |
|--------|-----------------------|--------------------------|-------|
| 1. (1) | Lemmings II | logiczno — zręcznościowa | 16.8% |
| 2. | Ishar II | przygodowa | 15.8% |
| 3. | Sensible Soccer 92/93 | piłka nożna | 14.2% |



SimCity 2000



Cannon Fodder



Lemmings II



Privateer



Syndicate



Ishar II

| | | | |
|--------|----------------------|-----------------|------|
| 4. | Body Blows | karate | 11% |
| 5. | Civilization | strategiczna | 10% |
| 6. (3) | Zool | zręcznościowa | 9.5% |
| 7. | Railroad Tycoon | symulator kolei | 7.9% |
| 8. | Dogfight | symulator lotu | 6.3% |
| 9. (4) | B-17 Flying Fortress | symulator lotu | 4.7% |
| 10. | One Step Beyond | zręcznościowa | 3.7% |

NEWS

SKŁAD ZŁO- MU (HAR- DWA- RE)

Poza kilkoma szynami kolejowymi i sprasowanym autem marki "Ferrari Testosteron" w składnicy złomu znajdziecie jeszcze "Atari Jaguara". Mutator i Zgred zachwycili się tą konsolą; wśród kilku innych osób z redakcji wzbudziła ona bardziej mieszane uczucia. Co będzie — przyszłość pokaże, lecz już dziś można zaryzykować twierdzenie, że konsole chyba nie są tym, co "tygrysy lubią najbardziej". Kupa MIPS-ów, sto procesorów, miliony bitów, a gierka... jak na Amidze. Może z czasem się poprawi? Jak na razie, In Nowator "obomą rękoma" podpisuje się pod felietonem Johna Dvoraka z "PC Magazine", w którym ten popularny "columnist" mieszał z błotem konsole i poroniony pomysł tworzenia mikrokomputerów nie nadających się do niczego, poza graniem. Nie jest dobrze wyobrazić sobie nową generację graczy — bez mózgu, jednoręki i dwupalczystych, nie umiejących czytać ni pisać, tylko naciskać guziczki. Nowoczesne konsole nie służą bowiem niczemu i niczego nie uczą. Jakiż to ma sens?

Oko w oko z Jaguarem



Pogłoski

Zapowiadany od kilku miesięcy Jaguar, wspólny produkt firm Atari i IBM, lada dzień ma się pojawić w sprzedaży na rynku

europejskim. Na razie można go kupić tylko na terenie Stanów Zjednoczonych, ale na wiosnę miała się rozpocząć inwazja Jaguara na Europę.

Może się jednak okazać, że poczekamy nieco dłużej. Świadczy o tym dochodzące zza oceanu wieści. Ponoć Jaguar sprzedaje się tak szybko, że zakłady IBM w Charlotte (północna Karolina) nie nadążają z produkcją.

Tajemnica czarnego pudełka

Praktycznie wszystko, co usłyszeliśmy o Jaguarze jest fascynujące. Grafika 24-bitowa o maksymalnej rozdzielczości 720 x 576 z możliwością wykorzystania wszystkich 16,7 mln kolorów, dźwięk stereo jak z płyty kompaktowej (16-bitowy przetwornik dźwiękowy na bazie DSP) i przede wszystkim REWELACYJNA cena — 200 USD.

Tak mało za 64-bitową architekturę wnętrza (RISC), w sumie 5 procesorów (grafika, obiekty, dźwięk, blitter, kontroler), 2MB szybkiej pamięci RAM i inne elektroniczne "drobiazgi"? Szokujące, ale prawdziwe.

Pierwsze wrażenie

Już 11 marca br., przed europejską premierą Jaguara, mogliśmy przekonać się, czym grozi bezpośredni kontakt z tym dra-



KRONIKA TOWA

Polacy nie gęsi...

Znana fanom gier krakowska firma XLand odniosła spektakularny sukces na rynku zachodnioeuropejskim. W jednym z poważniejszych angielskich miesięczników poświęconych komputerowej rozrywce, "PC-Format", zostały opisane i pozytywnie ocenione gry XLandu — Electro Body i Heartlight PC. Ta druga trafiła nawet — w wersji okrojonej i pod nazwą "Heartline" — na dyskietkę dołączaną do czasopisma, tzw. "cover disk". Programistom z Krakowa gratulujemy sukcesu, mając nadzieję, że pobudzi ich do dalszej twórczej pracy.



pieźnikiem. Zawdzięczamy to firmie "AS" (Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4), która jest warszawskim przedstawicielem oficjalnego dystrybutora Jaguara — firmy "Atar System" (Wrocław, ul. Trzemeska 12 p. 412).

Nasze pierwsze wrażenia potwierdzają wcześniejsze informacje, chociaż pełny obraz możliwości Jaguara poznamy dopiero wtedy, gdy będziemy mogli przebiegać w aktualnie tworzo-



nych dla niego grach. Nawet najlepsza maszyna, zbudowana na miarę XXI wieku, jest tylko kupą szmelcu bez odpowiedniego oprogramowania. Dlatego firma Atari podpisała umowy z 30 największymi producentami gier. Na razie do dyspozycji graczy stoi 10 tytułów, do końca roku ma ich być ok. 50. Część z nich będzie korzystać z CD-ROM o podwójnej szybkości, który ma być dostępny od czerwca w cenie poniżej 250 USD.

Na razie do zabawy musiała nam wystarczyć jedna kasetka MegaCard o pojemności 6 MB z

Wszystko zostało w rodzinie...

Szef Microsoftu, Bill Gates ożenił się z pracownicą swojej firmy — Melindą French. 38-letni Gates jest jednym z najbogatszych ludzi Ameryki — jego fortunę szacuje się na ok. 6 mld USD, tak więc jego młoda żona nie ma na co narzekać. Złośliwi plotkarze twierdzą, że jeśli dziecko Gatesa będzie miało tyle "bugów" co MS DOS, to tata długo nie pociągnie. W każdym bądź razie, Bill na pewno nie odda swej żony w ręce beta-testerów...

Jaja jak jabłka

Znany astronom Carl Sagan obraził się na firmę Apple, gdy doszło do jego uszu, że prototyp nowego komputera tej firmy został nazwany jego imieniem i nazwiskiem. Sagan nie życzy sobie aż takiej popularności; zresztą wcale mu się nie dziwimy, bowiem gdyby PC nazywał się np. "Isaac Asimov", to pamięć wielkiego uczonego bez wątpienia doznałaby poważnego uszczerbku. Reakcją Apple'a na protest Sagana było natomiast przechrzczenie nowej maszyny na "Butt-Head Astronomer", czyli... "Astronom

grą CyberMorph. Jest to dynamiczna strzelanina, z tworzoną w czasie rzeczywistym grafiką wektorową 3D, przyjemnym podkładem muzycznym i realistycznymi efektami dźwiękowymi. Na ekranie wygląda to świetnie, gra się wspaniale, nareszcie naprawdę płynna animacja latających obiektów!

Teraz ergonomiczny moduł sterujący (Power Pad) w rękach, na mini klawiaturce praktyczna nakładka z graficznym opisem funkcji klawiszy sterujących grą. Pod tyłkiem wygodny fotel. Przed nosem monitor kolorowy lub telewizor z wejściem RGB (np. złącze Euro—Scart), albo Composite Video (popularne złącze Audio—Video) lub S—Video (złącze S—VHS), a nawet (w ostateczności) standardowym wejściem wizyjnym (RF z modulatora TV). I kolejna nocka z głowy.

Mirek Domosud

— Zakuta Pała" (z grubsza). Bra-
wo! A gdzie Beavis?

Pepik hackerem

Martin Janku, pracownik Czeskiego Banku Oszczędnościowego w Sokolovie, w okresie od września 1991 do kwietnia 1992 r. regularnie przekazywał na swój rachunek w tymże banku pieniądze z innych kont, posługując się w tym celu własnym programem. Rozszyfrowano go, kiedy próbował podjąć większą sumę pieniędzy — bo niby skąd taki koleś w Sokolovie mógłby wziąć milion dolarów? Jak widać, pepiki już kombinują. A my co — gorsi?!

ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SO- FTWA- RE)

Strike Commander CD

Po raz pierwszy w Polsce pojawiła się w sprzedaży gra na CD-ROM-ie. Jest nią rozszerzona wersja popularnego symulatora "Strike Commander", rozprawiana przez IPS. Mamy nadzieję, że już w następnym "Gamblerze" będziemy mogli opisać rzecz całą dokładniej; na razie sygnalizujemy fakt, jako ciekawostkę z polskiego rynku.

Polski Syndykat

Już w zerowym "Gamblerze" wspominaliśmy coś o planach IPS-u wydania całkowicie spolszczonej wersji popularnej gry "Syndicate". Gra ta właśnie pojawiła się na rynku. Jest to pierwszy w historii naszego rynku software'owego przypadek



zlokalizowania programu rozrywkowego — czy udany, ocenimy w następnym numerze.

Koniec wideo?

MicroProse została wyłącznym dystrybutorem multimedialnej wersji filmu Jimmy'ego Stewarta "It's a wonderful life". Pełnometrażowy film fabularny z dialogami w języku angielskim i dodatkowym zbiorem ciekawostek w postaci bazy danych rozpowszechniany jest na dwóch dyskach kompaktowych, a pomysłodawcą i zarazem wykonawcą pakietu jest firma Kinesoft Development.

Mikrokosmos z RISC-a

Podczas targów elektroniki użytkowej w Las Vegas zaprezentowano publicznie jedną z pierwszych gier nowej generacji, tzw. "interactive movie" ("interakcyjne kino") — "Microcosm", znanej firmy Psygnosis. Aktualnie program jest dostępny na CD-ROM-ie dla komputerów zgodnych z IBM PC i konsol Mega CD; w pierwszym kwartale zapowiadana jest wersja na konsolę 3D0.

Phobos '99

Na rynek producentów gier w Polsce wkracza gliwicka firma ZiP Soft, prezentując nową grę logiczno—zręcznościową "Phobos '99". Akcja rozgrywa się na terenie laboratorium, krążącego po orbicie satelity Marsa o nazwie Phobos. Z misją zniszcze-



nia laboratorium, zagrażającego bezpieczeństwu mieszkańców Ziemi, zostaje wysłany spe-

cializowany robot nowej generacji, którym kieruje grający. Wymagania: PC AT, VGA, 512 kB RAM, dysk twardy i karta dźwiękowa (Covox lub Sound Blaster). Cena programu — 180 tys. zł. Kontakt: ZiP Soft, skr. poczt. 15a, 44-100 Gliwice.

F-14 Fleet Defender

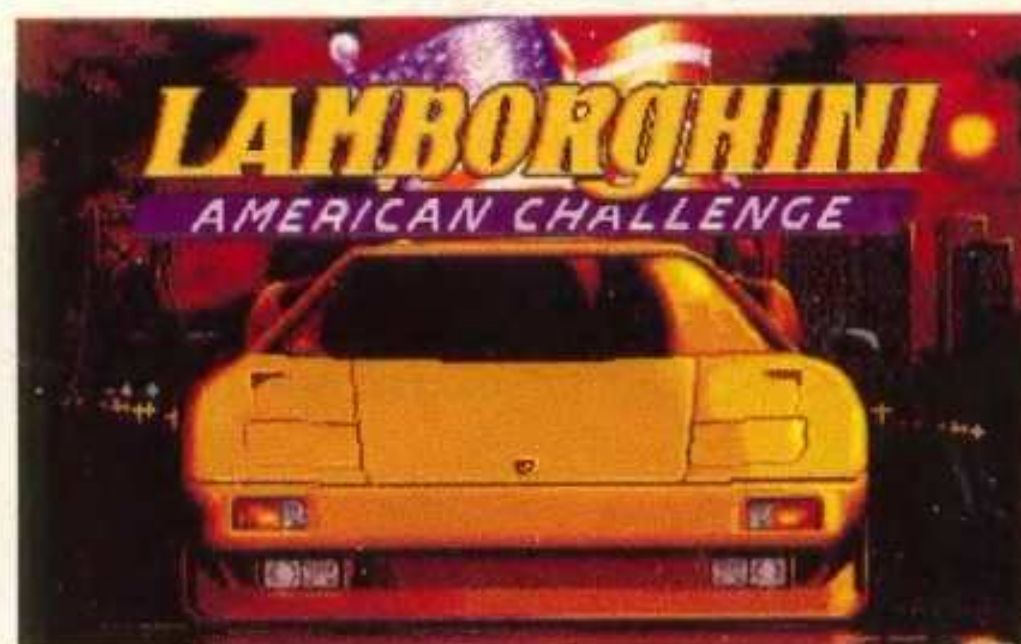
Pojawiła się już ostateczna wersja prze-symulatora lotu, "F-14 Fleet Defender" firmy MicroProse. Dla wszystkich "symu-



lotników" posiadających jakieś drobne 486 (na 386 też chodzi, ale...), dwadzieścia megsów wolnego miejsca na twardzieli i 4 (zalecane 8) megsów RAM ta gra będzie prawdopodobnie ukoronowaniem marzeń i najwspanialszym wielkanocnym jajem. Zajaczki można puszczać przez okno kabiny, byle nie oślepić kolegów. Na początek proponujemy — włącz światła mijania.

Lamborghini

Miłośnicy gier samochodowych typu "Crazy Cars" (p. Temat Numeru autorstwa M. Wrzesińskiego) mogą zainteresować się programem o nazwie



"Lamborghini", który jest kolejną wersją tzw. "rear-racing", czyli "wyścigów a tergo". Generalnie nie polecamy tego najnowszego osiągnięcia firmy Titus; mimo dość sympatycznie wyglądających ekranów, "Lamborghini" zadowolić może tylko prawdziwych fanów jeżdżenia na pokrywie bagażnika szybkich samochodów wyścigowych.

NEWS

Plany IPS-u

W planach firmy IPS na najbliższe tygodnie i miesiące znajduje się wydanie następujących gier: Dungeon Master (PC), Innocent Until Caught, Shadowcaster i Task Force. Co to za gry i dlaczego je lubicie nie musimy chyba przypominać. Dodajmy tylko, że w IPS-ie myślą także o wydaniu spolszczonych wersji gier przygodowych firmy Sierra. Co wy na to? Bo In Nowator twierdzi, że to będzie bomba!

No to bulba

Strategic Simulations Inc. — ta nazwa od lat powoduje u strategów drżączkę i dzwonie-



nie medali. Tym razem bawimy się w przedstawianie amerykańskich lotniskowców, pancerników i innego drobiazgu po powierzchni Pacyfiku, usiłując jednocześnie umieścić zabawki made in Japan poniżej. Żeby było sprawiedliwie, można też zagrać po stronie Japonii. Całość nazywa się Great Naval Battles II — Guadalcanal. Na ochłodę — gra chodzi tylko z kartą SVGA, grafika 640 x 480 256 kolorów jest naprawdę dobra. 12 MB na twardym wystarczy, aby zafundować sobie salut w skroń z 406-ki.

**Nowości wybrał
i uwagami opatrzył
In Nowator**



GAMBLERCLUB — CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

1. Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
2. Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
 - * minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
 - * oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
 - * trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
3. Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
4. Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wyścigi na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
5. Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
6. GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
7. Przewidujemy dalsze niespodzianki.

1. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

| Numer katalogowy | Tytuł | Format | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|------------------|------------------------------------|--------|-----------------|-------------|---------------------------|-----------------|--------------|
| 0021 | ATAC | PC | MicroProse | 3.5" | VGA | 597.000 | 550.000 |
| 0001 | AV-8B Harrier Assault | PC | Domark | 3.5" | 386SX, 2MB | 549.000 | 494.000 |
| 0024 | Betrayal at Krondor | PC | Sierra | 3.5" | 386SX, 2MB | 671.000 | 600.000 |
| 0003 | Civilization | PC | MicroProse | 3.5", 5.25" | EGA, VGA | 549.000 | 450.000 |
| 0029 | F-15 Strike Eagle III | PC | MicroProse | 3.5" | 386, 2MB, 10MB HD, VGA | 780.800 | 700.000 |
| 0005 | Gunship 2000 | PC | MicroProse | 3.5" | AT, 640KB, MCGA/VGA | 597.800 | 525.000 |
| 0022 | Legacy | PC | MicroProse | 3.5" | 386/16, 2MB, VGA | 695.400 | 625.000 |
| 0030 | Patriot | PC | Electronic Arts | 3.5" | 386SX, 4MB, VGA-VESA | 549.000 | 500.000 |
| 0031 | Privateer | PC | Origin | 3.5" | 386/25, 4MB, 20MB HD | 732.000 | 650.000 |
| 0009 | Quest for Glory III | PC | Sierra | 5.25" | VGA | 585.600 | 500.000 |
| 0010 | Rex Nebular | PC | MicroProse | 3.5" | VGA | 597.800 | 550.000 |
| 0032 | Seal Team | PC | Electronic Arts | 3.5" | AT, 640KB, VGA | 488.000 | 430.000 |
| 0033 | Space Hulk | PC | Electronic Arts | 3.5" | VGA | 646.600 | 570.000 |
| 0012 | Strike Commander | PC | Origin | 3.5" | 386/25, 4MB, VGA, 27MB HD | 793.000 | 720.000 |
| 0036 | Strike Commander CD | PC CD | Origin | CD | 386/40, 4MB, VGA | 1.098.000 | 950.000 |
| 0037 | Syndicate/ polska wersja tekstu | PC | Bullfrog | 3.5" | 590KB, VGA, 12MB HD | 695.400 | 600.000 |
| 0034 | Ultima Underworld II | PC | Origin | 3.5" | 386SX, 2MB, 14MB HD, VGA | 732.000 | 650.000 |
| 0017 | V for Victory III | PC | Electronic Arts | 3.5" | VGA | 494.100 | 440.000 |

2. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Amiga - minimum 10% taniej

| Numer katalogowy | Tytuł | Format | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|------------------|--------------------------|--------|-----------------|--------|-----------|-----------------|--------------|
| 1001 | AV-8B Harrier Assault | Amiga | Domark | 3.5" | 1MB | 549.000 | 494.000 |
| 1003 | Civilization | Amiga | MicroProse | 3.5" | 1MB | 518.500 | 450.000 |
| 1028 | Desert Strike | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 427.000 | 350.000 |
| 1005 | Gunship 2000 | Amiga | MicroProse | 3.5" | 1MB | 597.800 | 525.000 |
| 1035 | Łowca - Ostatnie Starcie | Amiga | IPS CG | 3.5" | 1MB | 225.700 | 200.000 |
| 1033 | Space Hulk | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 512.400 | 450.000 |
| 1037 | Syndicate | Amiga | Bullfrog | 3.5" | 1MB | 585.600 | 520.000 |

4. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

| Numer katalogowy | Tytuł | Format | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|------------------|---------------------------|--------|-----------------|-------------|-----------|-----------------|--------------|
| 0510 | 688 Attack Sub | PC | Electronic Arts | 3.5" | VGA | 244.000 | 210.000 |
| 0501 | Birds of Prey | PC | Electronic Arts | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 244.000 | 210.000 |
| 0502 | Chuck Yeager's Air Combat | PC | Electronic Arts | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 256.200 | 220.000 |
| 0503 | Harpoon | PC | Electronic Arts | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 256.200 | 220.000 |
| 0504 | Heroes of the 357th | PC | Electronic Arts | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 244.000 | 210.000 |
| 0508 | Indianapolis 500 | PC | Electronic Arts | 3.5" | EGA, VGA | 207.400 | 180.000 |
| 0505 | Mig 29M | PC | Domark | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 244.000 | 210.000 |
| 0512 | Powermonger | PC | Electronic Arts | 3.5" | EGA/VGA | 256.200 | 220.000 |
| 0506 | Shadowlands | PC | Domark | 3.5", 5.25" | EGA/VGA | 244.000 | 210.000 |

5. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów Amiga - minimum 10% taniej

| Numer katalogowy | Tytuł | Format | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|------------------|------------------|--------|-----------------|--------|-----------|-----------------|--------------|
| 1510 | 688 Attack Sub | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |
| 1501 | Birds of Prey | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |
| 1507 | Black Crypt | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 256.200 | 220.000 |
| 1503 | Harpoon | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 256.200 | 220.000 |
| 1508 | Indianapolis 500 | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 207.400 | 180.000 |
| 1505 | Mig 29M | Amiga | Domark | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |
| 1511 | NAM | Amiga | Domark | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |
| 1512 | Powermonger | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 256.200 | 220.000 |
| 1506 | Shadowlands | Amiga | Domark | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |
| 1509 | Strike Fleet | Amiga | Electronic Arts | 3.5" | 1MB | 244.000 | 210.000 |

7. OFERTA SPECJALNA - DUŻO TANIEJ!!!

| Numer katalogowy | Tytuł | Format | Producent | Nośnik | Wymagania | Cena detaliczna | Cena klubowa |
|------------------|----------------------------------|--------|-----------------|-------------|--------------------------|-----------------|--------------|
| S0005 | Buzz Aldrin's Race into Space | PC | Electronic Arts | 3.5" | AT, 570KB, 16HDD, VGA | 805.200 | 605.000 |
| S0008 | Carriers at War | PC | Electronic Arts | 3.5", 5.25" | EGA, VGA | 427.000 | 240.000 |
| S0003 | Lure of the Temptress | Amiga | Virgin Games | 3.5" | 1MB | 488.000 | 240.000 |
| S0004 | Lure of the Temptress | PC | Virgin Games | 3.5" | VGA | 488.000 | 240.000 |
| S0010 | Incredible machine | PC | Sierra | 3.5" | 386SX, VGA | 427.000 | 250.000 |
| S0006 | Michael Jordan in Flight | PC | Electronic Arts | 3.5" | 386/16, 2MB, VGA | 427.000 | 350.000 |
| S0009 | Ultima VII | PC | Origin | 3.5", 5.25" | 2MB, 21MB HD | 732.000 | 450.000 |
| S0007 | Ultima Underworld | PC | Origin | 3.5", 5.25" | 386SX, 2MB, 13MB HD, VGA | 695.400 | 380.000 |

Członkowie GamblerClub mogą kupić (drogą pocztową — za pobraniem) legalne oprogramowanie taniej niż w sklepach! Wystarczy wybrać produkt z listy i zamówić go (podając numer katalogowy i pozostałe dane) — zamówienie prosimy przysyłać (podobnie jak całą korespondencję klubową) na adres redakcji dopisując na kopercie "GamblerClub". Oczywiście w zamówieniu — jest to warunek konieczny zre-

alizowania go — musi zostać podany numer karty członkowskiej (kartę taką otrzymuje każdy członek GamblerClub). Po otrzymaniu

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator "Gamblera". Wystarczy więc opłacić — korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru — prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

zamówienia firma (nasz partner) wysyła zamówiony produkt (lub produkty) na podany w zamówieniu adres. Płatność następuje w momencie otrzymania przesyłki (prosimy o nie przysyłanie w listach pieniędzy!) — przy jej odbiorze. Cena klubowa obejmuje koszty pocztowe (nie trzeba dopłacać za wysyłkę). Przedstawiona w bieżącym numerze oferta jest ważna przez dwa miesiące, tj. do 1 maja 1994 roku.

PLAY BOX '94

Do tej pory nie ma na polskiej scenie komputerowej żadnej imprezy targowej, która byłaby dedykowana grom komputerowym i grom wideo (konsole). Na najpopularniejszych targach komputerowych — Komputer Expo, odbywające się na początku każdego roku w warszawskim Pałacu Kultury — gry stanowią absolutny margines. Podobnie jest podczas poznańskiego Infosystemu a także największych targów poświęconych oprogramowaniu (sic!) czyli Softargu (w Katowicach). Taka posucha jest nienormalna, chociaż daje się tłumaczyć słabością legalnego rynku gier w Polsce (mało kupujących więc mało dystrybutorów i sprzedawców a w konsekwencji żadne zainteresowanie światowych producentów).

PLAY BOX '94

Targi Kaset Video, Gier Komputerowych i Płyt CD

Katowice - "Spodek"

15 - 17 kwietnia 1994

Organizator: FULL MAX, Warszawa, ul. Postępu 12,
tel/fax 43-18-41

W tej sytuacji bardzo nas ucieszyła inicjatywa warszawskiej firmy FULL MAX, która postanowiła zorganizować od 15 do 17 kwietnia w "Spodku" w Katowicach targi, na których gry komputerowe będą odgrywać bardzo poważną rolę (obok innych "akcesoriów" kultury wizualnej — kaset wideo i płyt CD). FULL MAX ma doświadczenie w organizowaniu tego typu przedsięwzięć — organizował m.in. "Video-Forum" (przy "Targach Video").

Pomysł, by w jednym miejscu zgromadzić muzykę (CD), obraz (wideo) i gry komputerowe spodobał nam się na tyle, że postanowiliśmy silnie wspierać targi PLAY BOX '94. Wierzmy, że będą to najważniejsze targi poświęcone komputerowej rozrywce w naszym kraju.

KOMUNIKAT KLUBOWY

Członkowie GamblerClubu mają darmowy wstęp na targi PLAY BOX '94 w Katowicach.

Ciekawie zapowiada się także program towarzyszący targom. Planowane są między innymi pokazy (na tak zwanej "ścianie telewizyjnej") najnowszych produktów zagranicznych producentów gier, planowane są także imprezy bardziej kameralne — np. dyskusja panelowa poświęcona konsekwencjom wprowadzenia ochrony prawnej oprogramowania itd.

Ponieważ warunki oferowane przez organizatorów wydają się rozsądne, zachęcamy firmy działające na tym rynku do wzięcia udziału (wystawienia się) — my ze swej strony będziemy obszernie relacjonować PLAY BOX '94 (szczegółowych informacji udziela organizator: FULL MAX, Warszawa, ul. Postępu 12, tel/fax 43-18-41).

Na koniec bardzo miła wiadomość dla klubowiczów. Członkowie GamblerClubu otrzymali wyjątkowy przywilej — darmowy wstęp na targi. Pamiętajcie zatem: karta GamblerClubu zastępuje bilet na targi PLAY BOX '94.

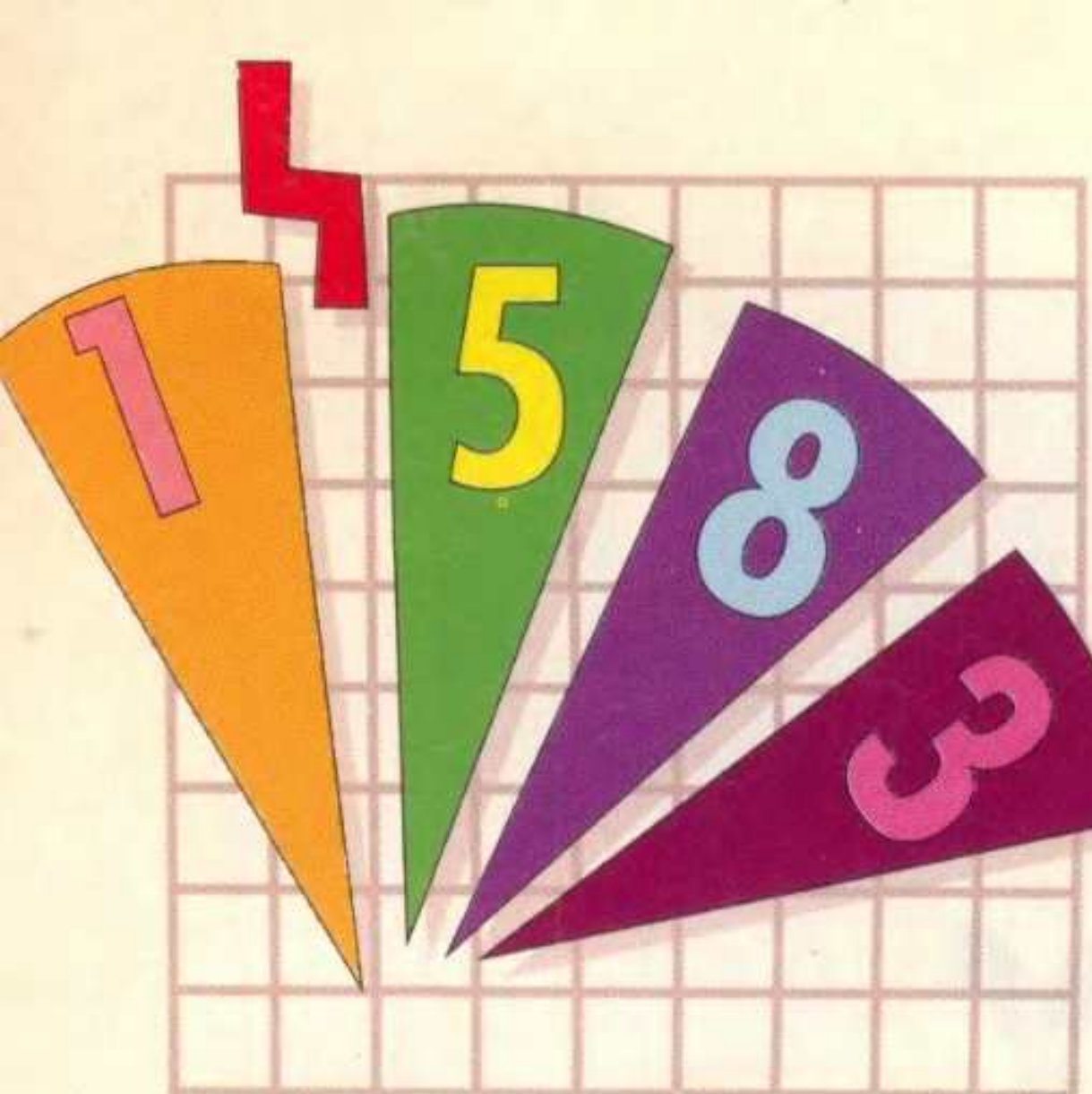


KARTY GAMBLER CLUBU ROZDANE!

Rozesłaliśmy pierwsze karty GamblerClubu. Trwało to wprawdzie dosyć długo — za co serdecznie zainteresowanych przepraszamy — ale ostatecznie w połowie marca rozesłaliśmy pierwszych kilka tysięcy kart. Jednocześnie do personalizacji poszła kolejna partia kart, w związku z czym wraz z ukazaniem się tego numeru wszystkie karty zostaną wysłane do prenumeratorów.



Niejako przy okazji prosimy, by w razie jakichś niezgodności (np. błędu literowego w nazwisku) poinformować redakcję — karta zostanie wymieniona na poprawną (po przesłaniu błędnej wraz z adnotacją co trzeba poprawić).



T E L E Z G

Baza danych, zawierająca nazwiska i rezultaty potencjalnych "satelitarnych mistrzów" ciągle się rozrasta, do gry przystępują nowi zawodnicy.

Natomiast wielu z tych, którzy wystartowali i to z doskonałym rezultatem w numerze zerowym, zniechęciło się lub nie wytrzymało tempa i odpa-

dło z dalszej walki. Przypominam, że Telegadula to istny maraton — trwać będzie przez cały rok, a o zwycięstwie zdecydować suma zdobytych punktów, zbierana skrzętnie z miesiąca na miesiąc.

Odpowiedzi z naklejonym kuponem, czytelnie podanym adresem, najlepiej **na kartach**

pocztowych prosimy przysyłać na adres redakcji do 30 kwietnia br.

W tym miesiącu otrzymaliśmy 16 super trafnych odpowiedzi na pytania z nr. 2/94. Program losujący uśmiechnął się tym razem do **Mateusza Maćkowskiego** z Leszna i on też otrzyma licencjonowaną grę. Czo-

1.



5.



GAMBLER 4/94
KUPON

A D U L A

łówkę uczestników "Telegaduli" zamieszczamy na str. 82.

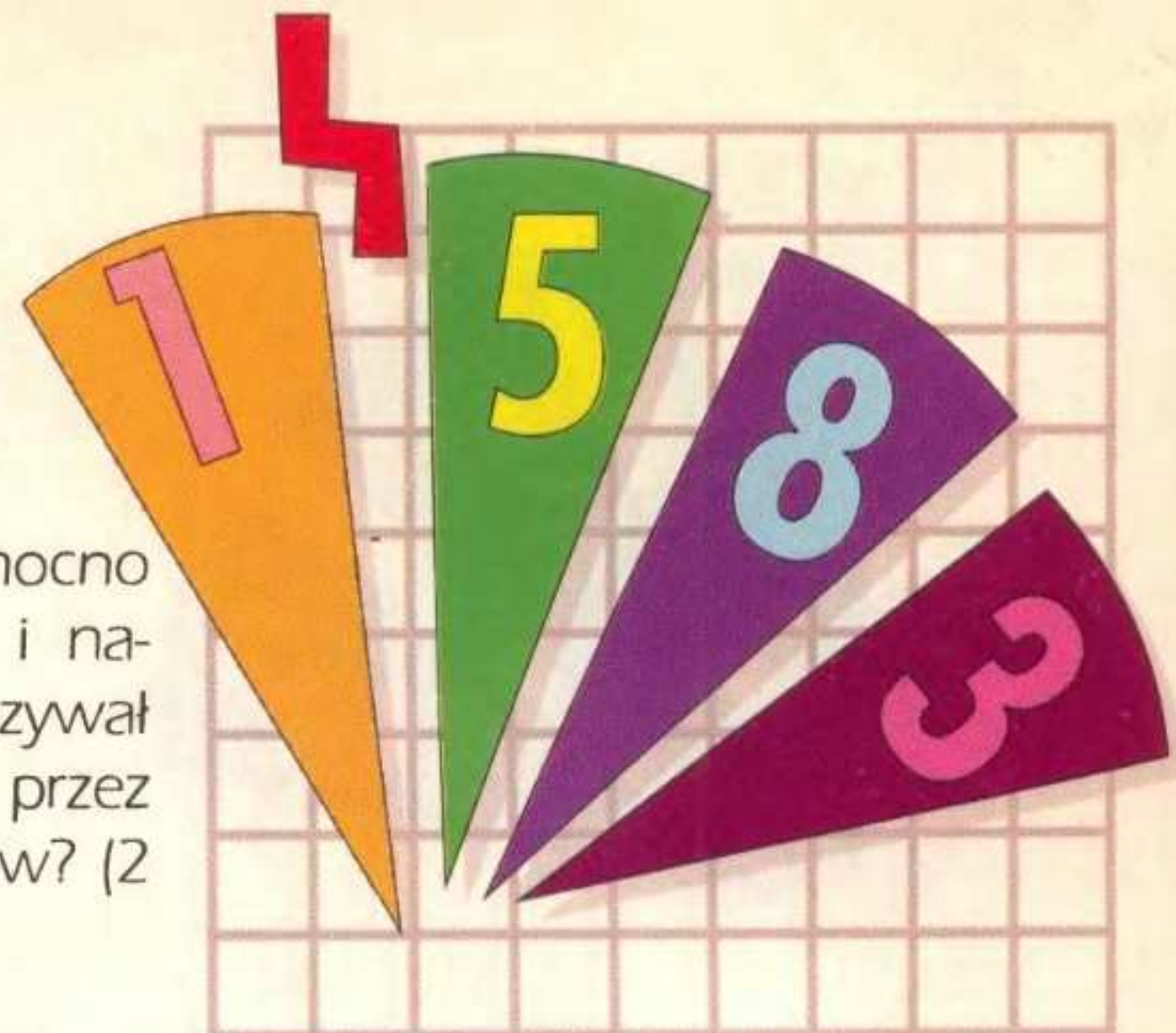
Odpowiedzi na pytania z numeru 2/94:

1. Dallas Cowboys, Superbowl.
2. "Skrzypek na dachu", Chaim Topol, 5 córek.

3. Beavis i Butt-Head.
4. Charles Barkley, Phoenix Suns.
5. Haddaway.
6. Jaser Arafat, podpisanie porozumienia pokojowego między Organizacją Wyzwolenia Palestyny a Izraelem.
7. Bryan Adams, "Please forgive me".

Pytania do numeru 4/94:

1. Do kogo należy ta mocno zużyta fizjonomia (imię i nazwisko aktora) i jak nazywał się bohater kreowany przez tego gościa w serii filmów? (2 pkt)



2.



6.



3.



4.

2. Jakiej narodowości jest ta kupa zawodników i jaki medal zdobyli oni na Olimpiadzie w Lillehammer? (2 pkt)

3. Jak nazywa się (imię i nazwisko) ta "czekoladka"? (1 pkt)

4. Proszę podać imię i nazwisko tego jegomościa oraz jaką funkcję pełni on w swoim kraju? (2 pkt)

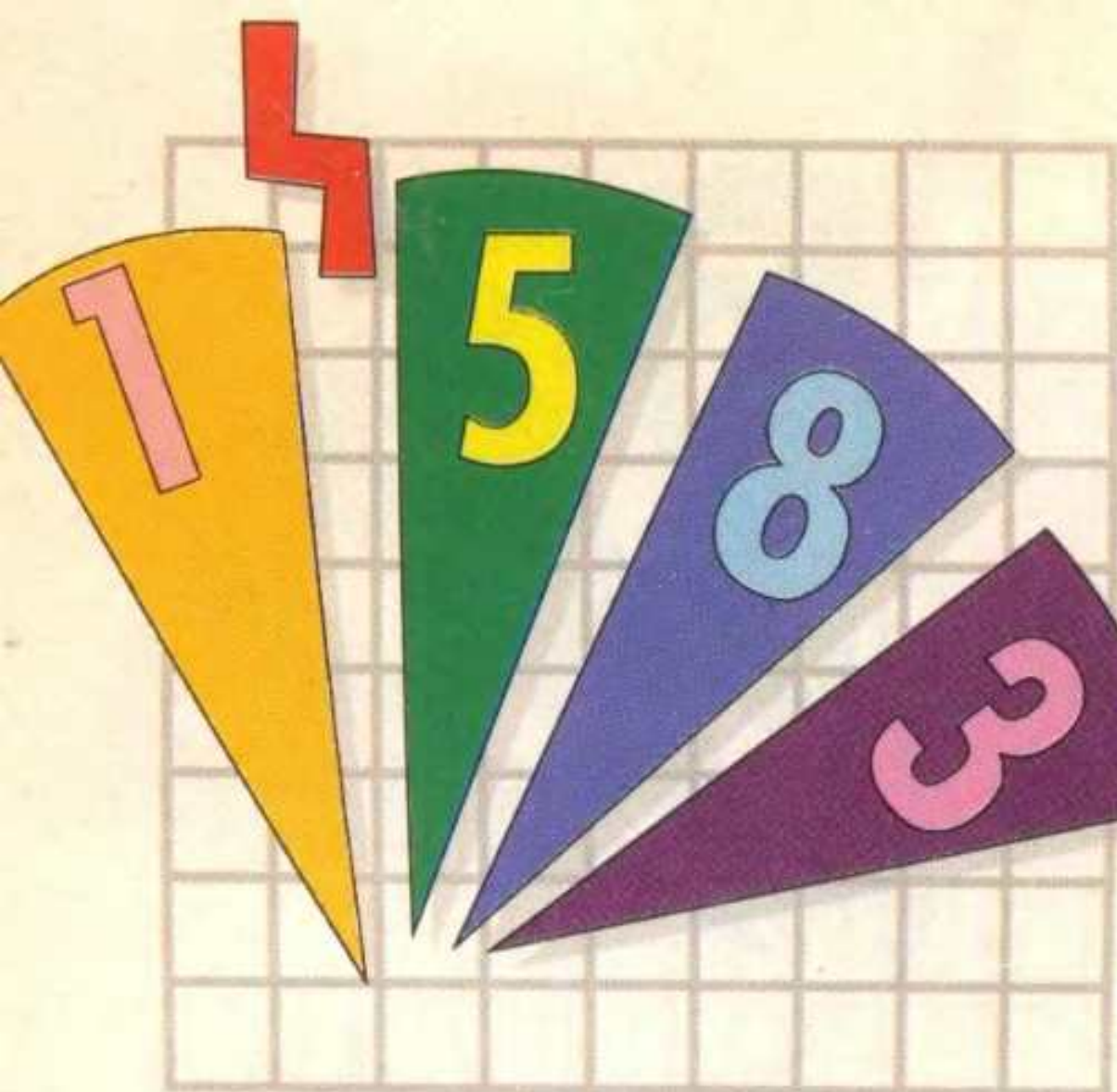
5. Jak nazywają wszyscy tę damę? (1 pkt)

6. Jak brzmi imię i nazwisko tej dziewczyny i jaki medal zdobyła ona na Olimpiadzie w Lillehammer? (2 pkt)

7. Jak nazywa się ten "aniołek"? (1 pkt)



7.



KONKURS POLEGAŁ NA NAPISANIU PROGRAMU KOMPUTEROWEGO W JĘZYKU TURBO PASCAL LUB C NA KOMPUTER IBM PC, AMIGA LUB ATARI ST — GRAJĄCEGO W PROSTĄ GRĘ LOGICZNĄ. WPŁYNĘŁY 24 PRACE, Z KTÓRYCH 21 PRZEZNACZONYCH BYŁO NA IBM, 2 — NA AMIGĘ, A 1 — NA ATARI ST.

ZRÓB TO SAM... ROZSTRZYGNIECIE KONKURSU Z NR 0/93

Większość programów po-
prawnie realizowała postawione
założenia wynikające z narzuco-
nych reguł gry. Ponieważ świadom-
ie nie zostały narzucone warun-
ki graficznej prezentacji programu
oraz interfejsu z użytkownikiem,
prace znacznie różniły się między
sobą. Z uwagi na to, że zaprezen-
towana gra logiczna posiada strate-
gię wygrywającą i zaczynający
powinien zawsze wygrać przy
poprawnej sekwencji posunięć, nie
ma sensu przeprowadzanie tur-
nieju, w którym nadesłane pro-
gramy walczyłyby między sobą.
Zresztą większość prac zawierała
poprawnie realizowany algorytm,
choć i tu występowały spore róż-
nice w technice jego zaprogramo-
wania.

Zdecydowanie najlepszą pra-
cą i to zarówno pod względem
poprawności napisania progra-
mu (zastosowany algorytm miał
najlepszą funkcję oceniającą) jak i
prezentacji graficznej (pionki uda-
jące Lemmingi) oraz układu
menu, okazał się program **MAR-
CINA ANTONOWICZA** z War-
szawy. Otrzymuje on nagrodę
pieniężną 3 mln zł. Minimalnie
niżej oceniliśmy program **PIO-
TRA OSMÓLSKIEGO** ze Szczeci-
na, choć również i tu zastoso-
wany został elegancki algorytm i
bardzo ładnie prezentuje się gra
od strony graficznej. Ten pro-
gram nagrodziliśmy 1 mln zł.

A oto krótki przegląd nadesła-
nych prac wraz z ocenami punk-
towymi w skali 1...6 (komentuje
Jacek Zadrąg, autor rubryki "Dla
praktyków" dwutygodnika "PC
kurier"):



1. Marcin Antonowicz, Warszawa. Program napisany
proceduralnie w Turbo Pascalu.
Gros funkcji poświęconych jest
obsłudze animacji i interfejsu
użytkownika, który jednak ma
pewne niedociągnięcia. Niedo-
kładnie rozwiązano problem wy-
boru ruchu przez zawodnika.
Można wybrać więcej niż jeden
ruch i to stwarza pewne proble-
my (przy wyborze pól, na których
nie ma piona program trochę
"głupieje", trzeba najpierw od-
znaczyć błędnie wybrane pola).
Część logiczna gry rozwiązana
jest poprawnie i opiera się na
sprawdzaniu odległości wszyst-
kich pionów od pola końcowe-
go. Bardzo sprytnie napisana jest
funkcja oceniająca. Ponieważ gra
jest raczej prosta, ta funkcja jest
na tyle mocna, że wystarcza do
wygrania gry, o ile komputer za-
cznie grać jako pierwszy. Styl pro-
gramowania jest całkiem niezły,

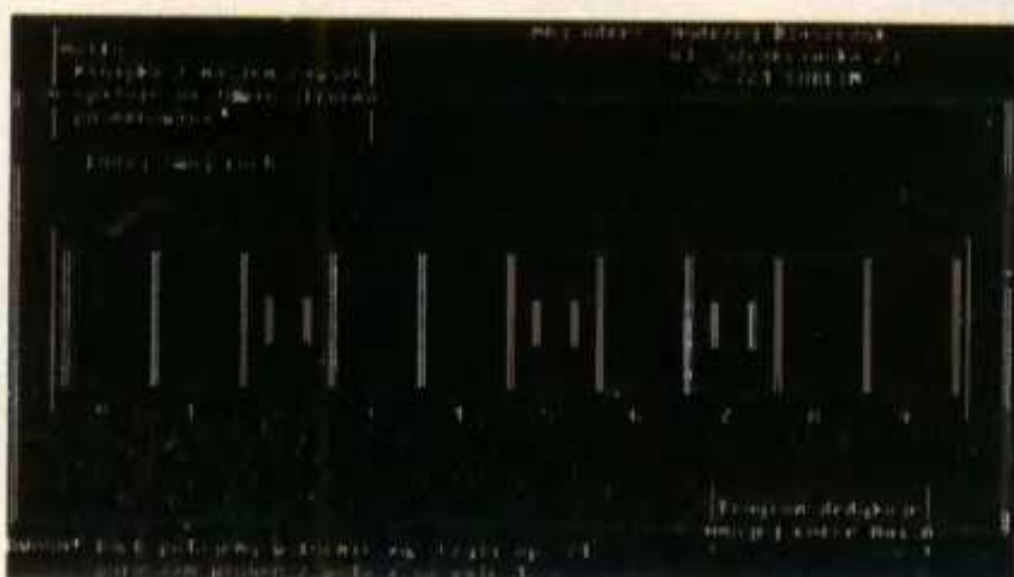
ale trochę bałaganiarski. Na
szczęście ważniejsze procedury
opatrzone komentarzami.

**Styl: 4; Pomysł: 6; Algo-
rytm: 6**



**2. Bartosz Baliś, Chrz-
nów.** Kod kompletnie pozbawio-
ny komentarzy, ale napisany
dość zwięźle w Turbo Pascalu
(proceduralnie). Korzysta z grafiki
BGI w trybie EGA/VGA. Interfejs
rozwiązany przyzwoicie, ale brak
jest informacji na temat liczby
pionów na danym polu. Po pro-
stu tego nie widać. Duża liczba
zmiennych globalnych nie świadczy
dobrze o stylu programowa-
nia. Sam algorytm nie jest też
zbyt jasny. Duża liczba instrukcji
warunkowych świadczy o braku
inwencji. Problem rozbity jest na
dużą liczbę podproblemów (bez
komentarzy traci się orientację),
choć w tym wypadku można
było znaleźć ogólną zasadę po-
stępowania. Mimo tego, pro-
gram gra dobrze. Niestety, na
koniec nie wychodzi z trybu gra-
ficznego.

**Styl: 3; Pomysł: 4; Algo-
rytm: 3**



3. Andrzej Błaszczyk, Lublin. Znow program napisa-
ny proceduralnie w Pascalu, bez
komentarzy. Wykorzystuje semi-
grafikę i jest raczej niewygodny
w użytkowaniu. Nie czyści ekr-
anu po wyjściu z programu. Jego
zaletą jest długość, niewiele po-
nad 6 kB. Autor twierdzi, że pro-
gram stosuje optymalną taktykę i
wygra z każdym, jeżeli będzie
grał jako pierwszy. Nie jest to

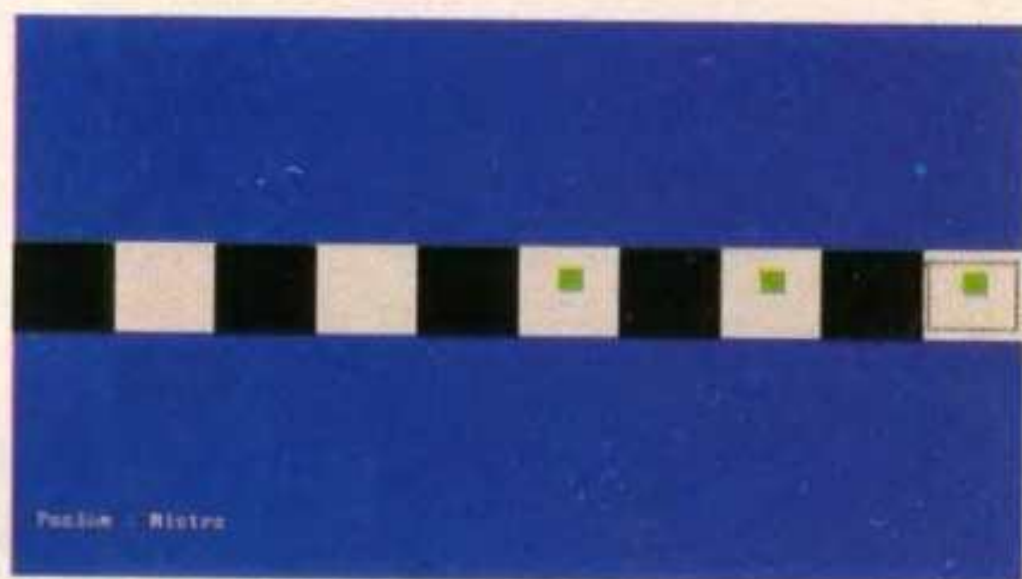
trudne do osiągnięcia, dlatego
dziwi fakt, że program opiera się
na wcześniej policzonych warto-
ściach ruchów, umieszczonych
w tablicy. Znalezienie ruchu spro-
wadza się do znalezienia odpo-
wiedniej wartości w tablicy. Tym
bardziej śmieszne wydaje się wy-
pisywanie tekstu "Komputer my-
śli" i wywoływanie procedury
Delay, oczekującej chwilę cza-
su. Bez sensu.

**Styl: 3; Pomysł: 3; Algo-
rytm: 2**



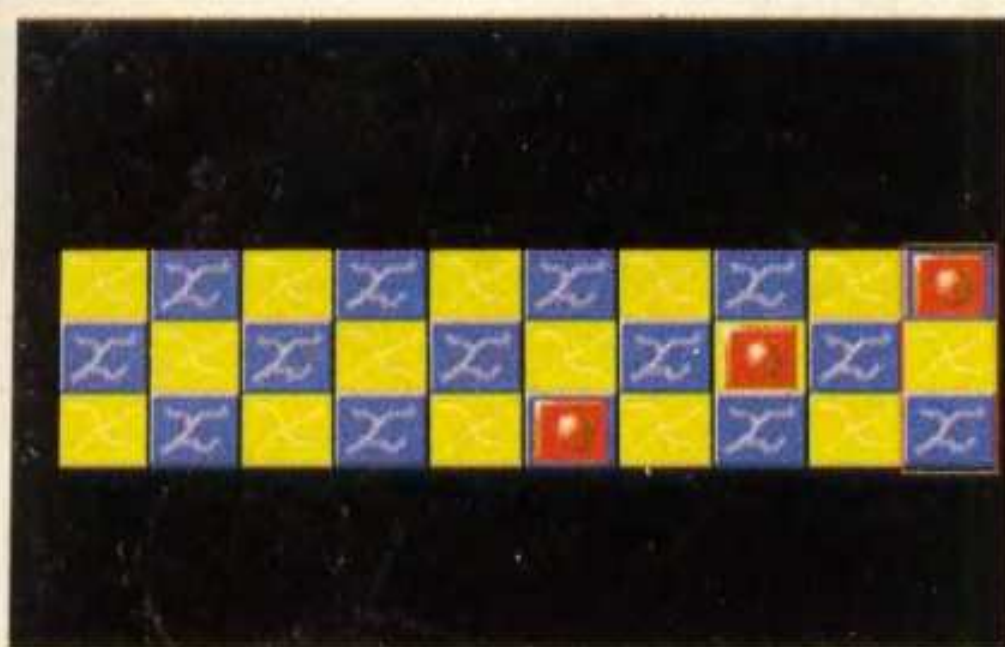
4. Dariusz Dębowczyk, Białobrzegi. Program napisany
w BASIC-u AMOS na Amigę. Jako
ilustrację podano również źródło
w Pascalu. Jak to w Amidze: gra-
fika, muzyka i obsługa - myszą.
Algorytm obliczania ruchu wyko-
rzystuje informację o odległości
pionów od końca planszy. Zwr-
ca uwagę, aby odległość ta była
parzysta. Jest to prawidłowe
podejście do problemu, o ile pro-
gram został dobrze napisany.
Brak komentarzy i opisu algoryt-
mu.

**Styl: 3; Pomysł: 3; Algo-
rytm: 4**



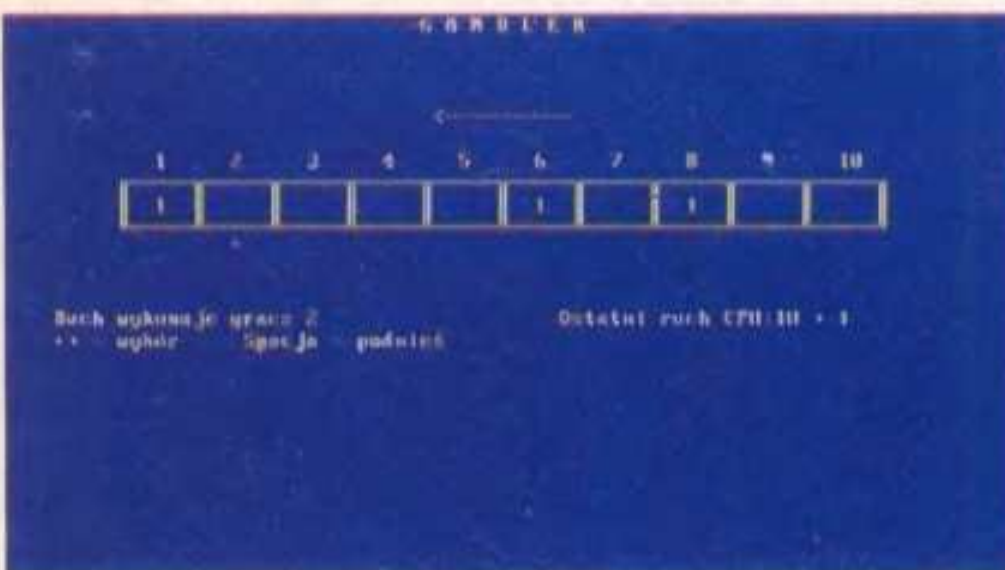
5. Daniel Fisel, Wrocław.
Program bez żadnych komenta-
rzy. Napisany proceduralnie w
Turbo Pascalu z wykorzystaniem
semigrafiki. Sterowanie pionkami
nie jest zbyt naturalne. Kod
źródłowy na dobrym poziomie,
choć algorytm nie został do koń-
ca przebadany i w niektórych
sytuacjach ruchy pionem wyko-
nywane są błędnie. Zdarzyło się
nawet zakończenie gry, gdy nie
wszystkie pionki były na polu do-
celowym.

**Styl: 3; Pomysł: 3; Algo-
rytm: 2**



6. Cyprian Kramarczyk, Wałbrzych. Program napisany w Turbo Pascalu z wykorzystaniem grafiki w trybie 320x200 w 256 kolorach. Interfejs użytkownika rozwiązany bardzo dobrze i przyjemnie dla oka, choć funkcje graficzne w środku programu napisane są bardzo słabo. Algorytm gry działa dobrze, choć podejście jest nie najlepsze. Polega ono na rozpatrywaniu rozmaitych sytuacji, które mogą mieć miejsce w grze.

Styl: 2; Pomysł: 5; Algorytm: 3



7. Ryszard Kurek, Szczecin. Turbo Pascal bez komentarzy. Denerwujące jest wgrywanie kodów Mazovii bez pytania. Nie można tego cholerstwa łatwo wyrzucić z pamięci, bez zastosowania RELEASE. Interfejs użytkownika w semigrafice, ale całkiem użyteczny. Algorytm nie działa poprawnie — stosując metodę rozpatrywania sytuacji gra słabo, podkładając się w pierwszym ruchu. Fatalne podejście. Gra ma śmieszny gadżet: przy starcie symuluje restart komputera jako Pentium 66 MHz i 32 MB RAM i wychodzi z programu do dysku X.

Styl: 3; Pomysł: 4; Algorytm: 1



8. Robert Kurtys, Wrocław. Turbo Pascal nawet bez procedur. Chyba najkrótszy program (ok 4kB), ale napisany koszmarnie, bez komentarzy. Wszystko w pętli głównej programu. Interfejs użytkownika rodem z lat

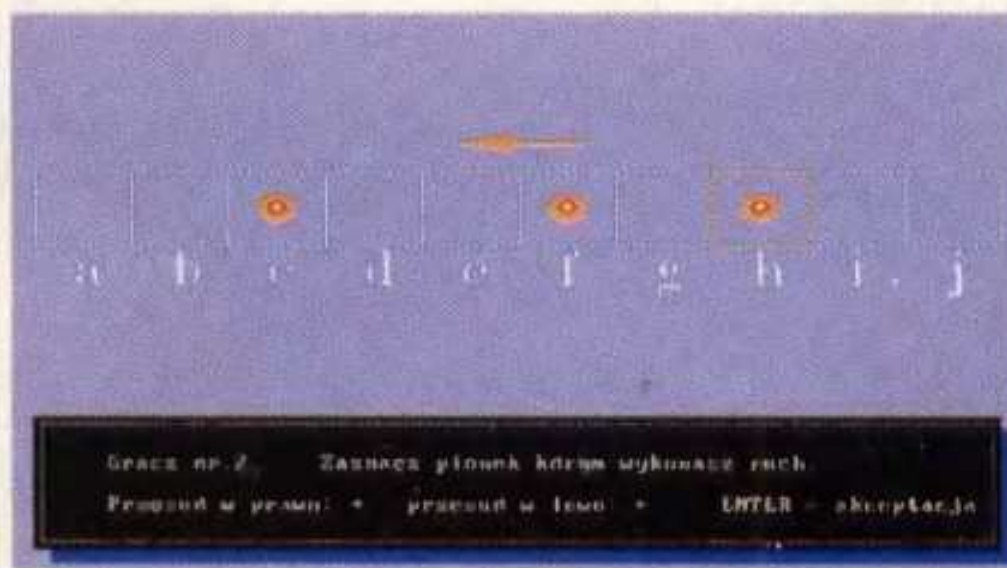
siedemdziesiątych i początków komputeryzacji. Błędy ortograficzne po angielsku. Algorytm działa na podstawie wyboru ruchu dla danej sytuacji.

Styl: 1; Pomysł: 1; Algorytm: 3



9. Bartosz Machoński, Szczecin. Turbo Pascal proceduralny. Algorytm gry nie zapewnia wygranej komputerowi, nawet gdy przeciwnik gra źle. Interfejs użytkownika rozwiązany nie najlepiej, choć grafika samej gry jest przyjemna i czytelna. Na początku obrazek PCX i scrolling w BGI Borlanda (bardzo wolny).

Styl: 3; Pomysł: 3; Algorytm: 1



10. Grzegorz Majer, Milice. Turbo Pascal proceduralny. Interfejs całkiem, całkiem, ale napisany trochę bez sensu. Procedury są rozbudowane (niepotrzebnie) i robią więcej, niż to wynika z nazwy. Algorytm zbudowany jest poprawnie, analizuje odległość pionów od punktu końcowego, ale realizacja też zajmuje zbyt dużo miejsca. To można było zrobić dużo, dużo krócej.

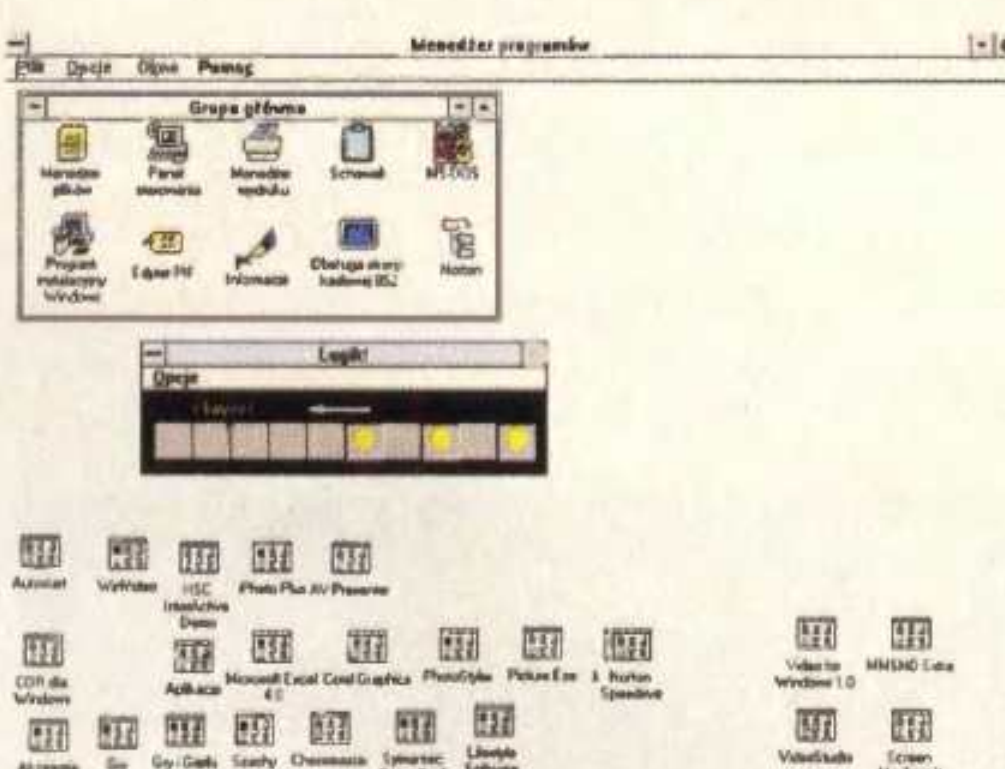
Styl: 3; Pomysł: 4; Algorytm: 4



11. Artur Muchewicz, Chojnice Turbo Pascal z odrobiną komentarzy. Bardzo przeciętny interfejs użytkownika, chociaż w kolorze. Niezbyt intuicyjna obsługa. Realizacja właściwie w porządku. Algorytm gry rozpatru-

je sytuacje. Nie jest to rozwiązanie dobre, choć gra jest poprawna.

Styl: 4 (za komentarze); Pomysł: 3; Algorytm: 3



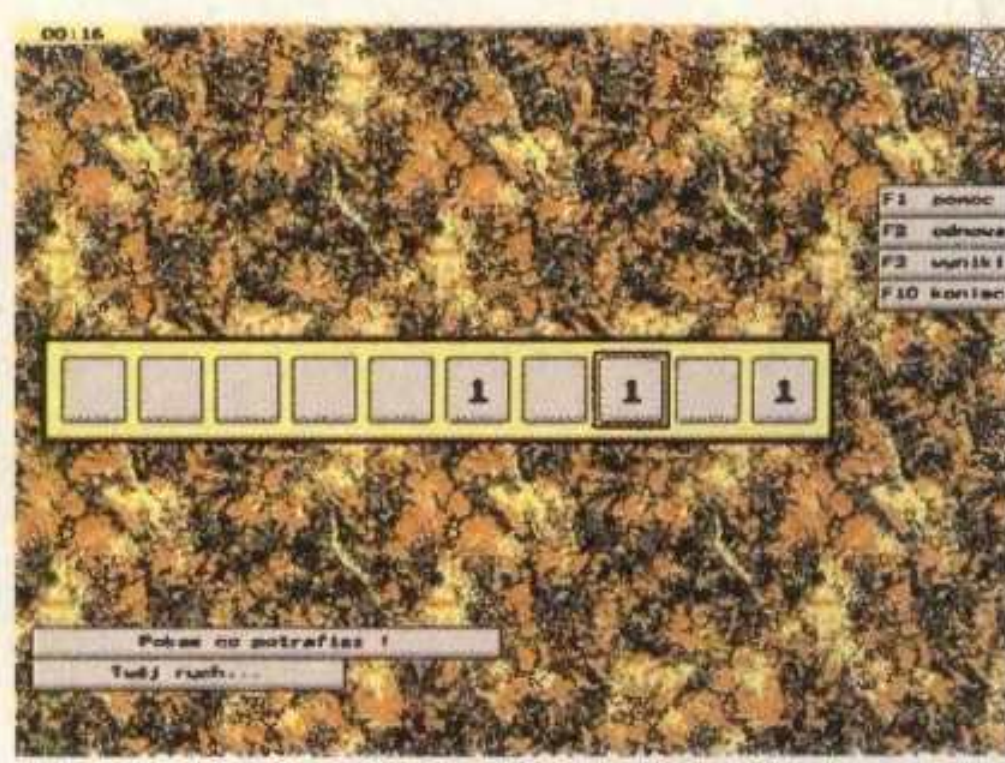
12. Jarosław Niewrzał, Góra. Turbo Pascal for Windows. Inteligentna plansza do gry, ale graficzne rozwiązanie bardzo kiepskie jak na Windows. Nie ma pionków, tylko kółka różnego koloru. Poza tym nie wykrywa sukcesu w grze, czyli sytuacji gdy wszystkie pionki są na ostatnim polu. Brak standardowego helpa itp.

Styl: 4; Pomysł: 2; Algorytm: 0



13. Piotr Osmólski, Szczecin. Turbo Pascal proceduralny z grafiką BGI. Interfejs interesujący, ale obsługa utrudniona. Kod źródłowy także nie stoi na wysokim poziomie. Najlepszy z tego wszystkiego jest algorytm określania ruchu. Bardzo podobny do zawodnika 1. Opiera się na takim samym pomysle. Bardzo chytne i eleganckie.

Styl: 4; Pomysł: 4; Algorytm: 6

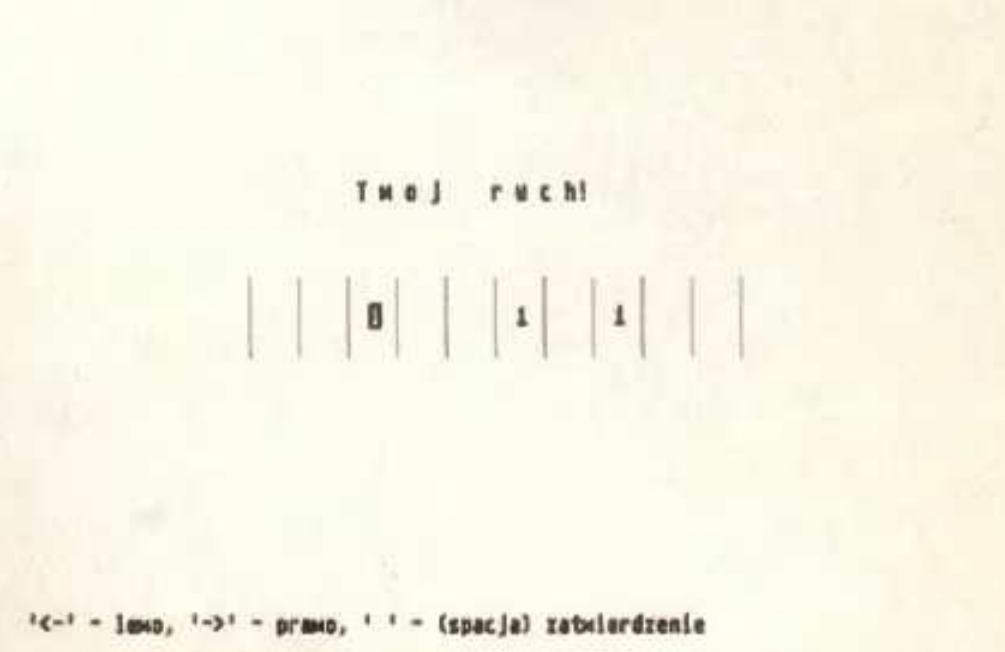


14. Arkadiusz Patyk, Dobrze Kujawskie Znów Turbo Pascal i grafika BGI. Facet się napracował, bo jest tego bardzo dużo (ponad 30 kB) i stworzył



własne Windows. Interfejs jest cacy, tylko troszeczkę niedopracowany. Niestety, w źródle brak komentarzy, a prawie wszystko siedzi w jednym module. W tak dużym programie z analizy - nici. Na szczęście autor napisał, na czym opiera się jego algorytm i można go zaliczyć do klasy analizatorów sytuacji. Niestety, program pozwala na rozpoczęcie gry zawsze tylko człowiekowi i nawet przy niepoprawnej grze nie potrafi wygrać!

Styl: 2 (tak dużych programów nie można pisać w jednym module); Pomysł: 5; Algorytm: 1



15. Marek Puchalski, Gdynia. Program napisany w C na Atari ST. Styl programowania jest dość dobry, procedury napisane są zwięźle. Brak jednak jakichkolwiek komentarzy. Interfejs użytkownika nie jest dobrą stroną programu. Można było rozwiązać ten problem trochę lepiej. Algorytm gry opiera się na znajdowaniu sumy odległości pionów od punktu końcowego i sprawdzaniu jej parzystości. Podejście jest prawidłowe, realizacja także bez zarzutu.

Styl: 4 Pomysł: 3 Algorytm: 4



16. Maciej Pura, Mordy. Program napisany w C z wyko-

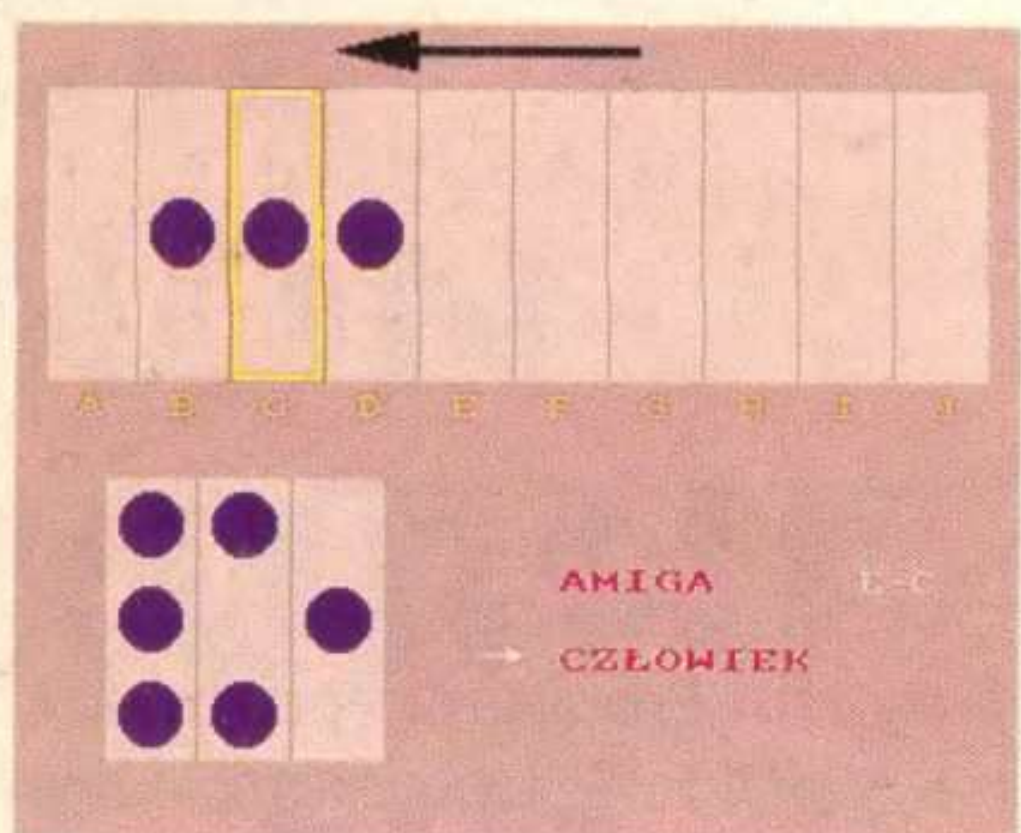


cej jak atrakcyjną planszą z bajera-
mi. Sam niestety nie gra, ale zaj-
muje się animacją kulek, gwia-
zdek, planszy i pionków. Styl pro-
gramowania w porządku, ale kto
takie rzeczy robi za pomocą BGI?
Program okrutnie wolny z tego
powodu. Algorytmy wyświetlania
nie są zoptymalizowane.

**Styl: 4; Pomysł: 5; Algo-
rytm: 0**

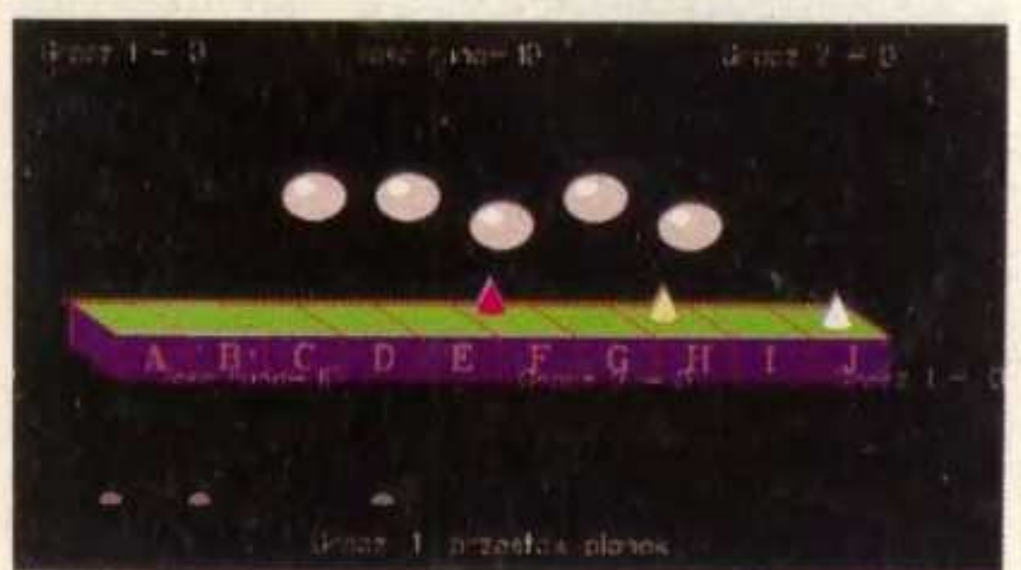
rzystaniem grafiki BGI. Cała gra
jest przemyślana i bardzo ładnie
napisana, choć brak komentarzy.
Kod podzielony jest na tematycz-
ne moduły, bardzo porządnie.
Ułatwia to analizę programu. Al-
gorytm nie jest najlepiej pomysła-
ny. Oczywiście jest to analiza sy-
tuacji i rozpatrywanie kolejnych
przypadków, ale nie jest zrealizo-
wane poprawnie i ten program
łatwo ograć. Poza tym takie
podejście nie umożliwia zwięk-
szania planszy ani liczby pionów.
Jednak są stopnie trudności i wi-
dać zaczątki programu z praw-
dziwego zdarzenia.

**Styl: 5; Pomysł: 5; Algo-
rytm: 1**



**17. Daniel Pyra, Myśli-
bórz.** Program w AMOS-ie (ro-
dzaj BASIC-a na AMIGĘ). Trudno
ocenić interfejs użytkownika, ale
z tekstu autora wynika, że nie jest
on za ciekawy. Przedstawia jed-
nak bardzo dobry stosunek roz-
miaru do treści (3,5 kB). Algorytm
opiera się na tablicy ruchów, do
których dąży komputer. Wpada
do klasy analizatorów sytuacji,
ale zrealizowany jest sprytniej.

**Styl: 3 (nieczytelny kod -
jak to BASIC); Pomysł: 3;
Algorytm: 4**

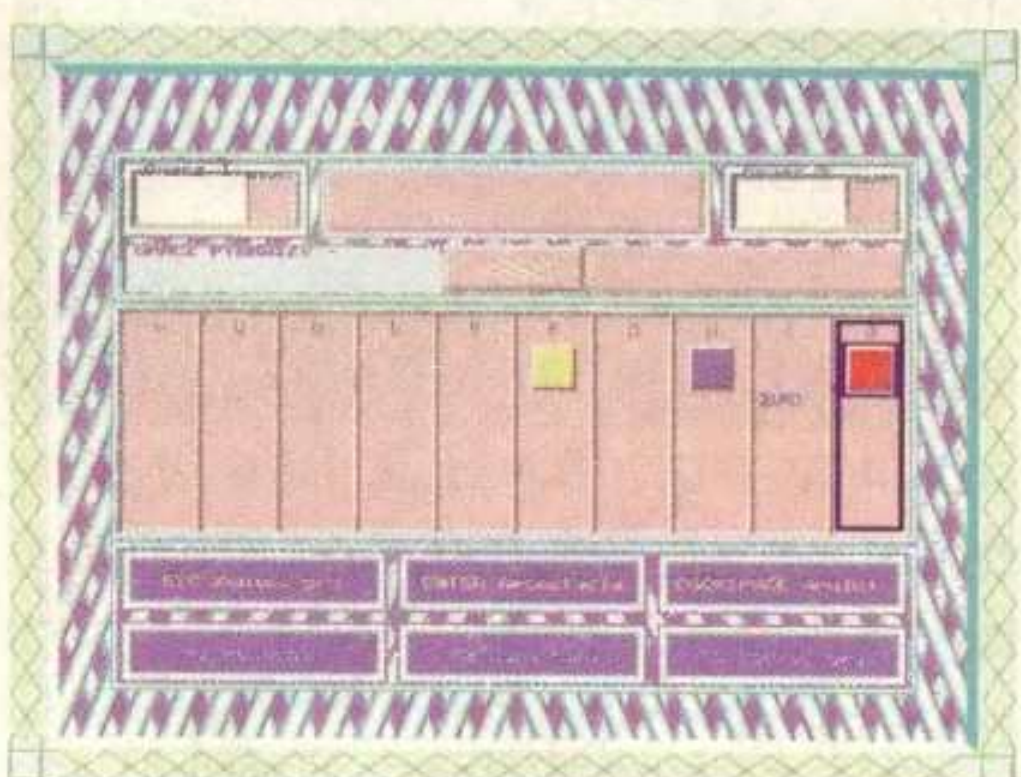


18. Marcin Spicer, Libiąż.
Turbo Pascal z grafiką BGI. Pro-
gram niestety nie jest niczym wię-



**19. Lech Szczeciński,
Gdynia.** Program napisany w C,
ale kompletna tragedia. Nie
dość, że obsługa kulek i brak ja-
kiegokolwiek pomysłu na plan-
szę, to nie stosuje się w ogóle do
zasad gry. Wygrać z nim można
zawsze, bo jedyny algorytm jaki
stosuje to ruch w lewo o jedno
pole. Koszmar! W dodatku autor
jako jedyny przysłał swoją pracę
w postaci wydruku listningu pro-
gramu, zmuszając nas do "wkle-
pania" i skompilowania progra-
mu.

**Styl: 2; Pomysł: 1; Algo-
rytm: 0**



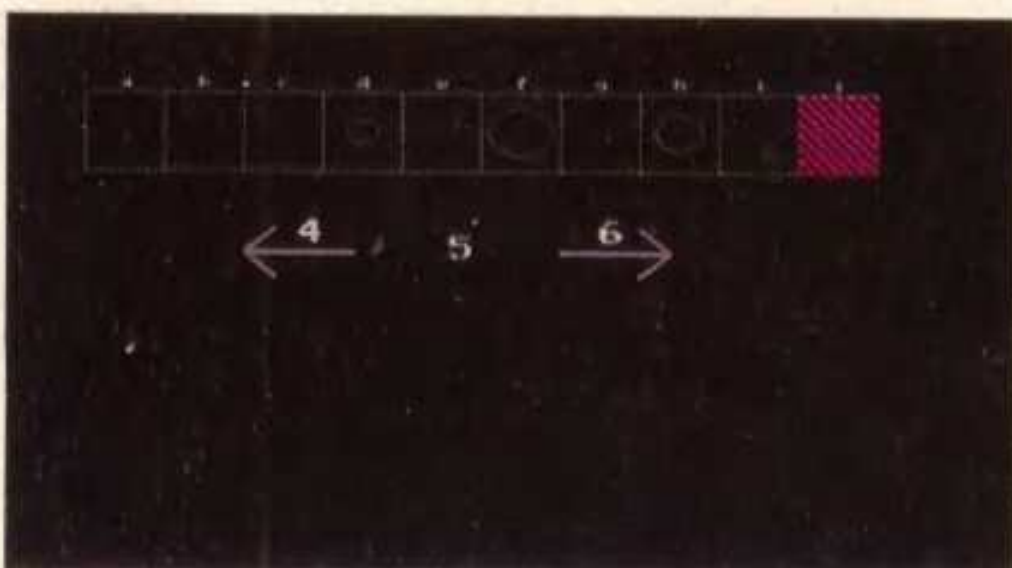
**20. Artur Urbaniak,
Żary.** Gra napisana w Turbo
Pascalu z grafiką BGI. Wyglądała-
by nawet ładnie, gdyby grafika
się nie kaszała. Napisy nie wce-
lowują w okna. Dużo, dużo
kodu, ale efekt bardzo mizerny.
Tak się nie powinno pisać. W
źródle brak komentarzy. Algo-
rytm gry niestety nie działa pra-
widłowo w niektórych sytua-
cjach. Zdarzają mu się ewident-
ne błędy. Zakwalifikować go
można do analizatorów sytuacji,
ale tych najgorszego rodzaju. W
sumie niewiele więcej ponad in-
teligentną planszę do gry.

**Styl: 2; Pomysł: 4; Algo-
rytm: 1**



**21. Tomasz Waleń, Ziębi-
ce.** Znów Turbo Pascal z BGI, ale
tym razem z obsługą myszy.
Śmiech mnie ogarnął gdy zoba-
czyłem, że wszystkie rysunki w
programie to efekt działania pro-
cedur z instrukcjami PutPixel. Szk-
o dla rozumu, komu się chciało?
Interfejs graficzny przyzwoity, bez
bajerów, surowy, za to z historią
ruchów. Śmieszny pomysł, bo do
szachów tej grze daleko. Algo-
rytm gry sprowadza się do sprawd-
zania specyficznych przypad-
ków. Żadna rewelacja, tak jak w
większości tego typu programów.
Działa jednak prawidłowo.

**Styl: 3; Pomysł: 4; Algo-
rytm: 3**



**22. Tomasz Wójtowicz,
Wadowice.** Tym razem krótko:
Turbo Pascal, BGI, zero komenta-
rzy. Styl słaby, raczkujący progra-
mista. Algorytm gra poprawnie,
ale gdyby ktoś zobaczył funkcję,
która to robi, to by zbladł. Setki
przypadków, tysiące instrukcji
warunkowych. Może nieco prze-
sadzam, ale tego tak się nie robi.
Jak zobaczę jeszcze jeden taki
algorytm, to padnę. W dodatku
autorowi przydarzyła się straszna
rzecz: ma zawirusowany kompu-
ter i na dyskietce przyjechał do
redakcji wraz z programem nie-

proszony gość: wirus Scroll-1536.
Na szczęście jesteśmy przygoto-
wani na takie przypadki (Mks_Vir-
czuwa).

**Styl: 2; Pomysł: 3; Algo-
rytm: 3**



**23. Adam Mielcarski,
Bysław k. Tucholi.** Z tego co
widzę to obiektowy Turbo Pascal
i Turbo Vision. Kto by się prze-
mował dobrym stylem progra-
mowania zorientowanego obiek-
towo, ważne aby działało. Nie-
stety i tu brak komentarzy. Dla-
czego? Jak biedny żuczek ma
analizować kod? Nie jestem ja-
snowidzem, ani J. Bieleckim, by
po rzuceniu okiem na kod po-
wiedzieć, czy to ma jakiś sens.
Na razie nie wygląda to bezsen-
sownie, ale nie miałem okazji
uruchomić programu (runtime
error 002 at 0000:0886). Próbo-
wałem jednak przyrzeć się algo-
rytmowi i mogę z czystym sumie-
niem powiedzieć, że opiera się
na analizie konkretnych przypad-
ków. Wystarczy mi tego. Padam.
**Styl: 2; Pomysł: -; Algo-
rytm: 3**



**24. Marcin Wieczorek,
Łódź.** Proceduralny Turbo Pascal
z komentarzami. Algorytm po-
prawnie realizuje przewagę pier-
wszego ruchu. Grafika funkcjo-
nalna, choć skromna.

**Styl: 4; Pomysł: 3; Algo-
rytm: 4.**

Liderzy "Telegaduli":

| | | |
|--------|---|--------|
| 1. | T. Majewski | — 35 |
| 2-3. | M. Kubik, M. Kunysz | — 34 |
| 4-5. | P. Buczkowski, A. Roguski | — 33,5 |
| 6-8. | R. Ciechacki, P. Czyż, P. Kliber | — 33 |
| 9-10. | M. Maćkowski, M. Rączka | — 32,5 |
| 11-13. | J. Baszak, G. Brzeski, M. Łaptaszyński | — 32 |
| 14-16. | R. Góra, K. Kierys, P. Pietnoczko | — 31,5 |
| 17-21. | A. Balc, K. Basiński, K. Chyla, S. Jodyński, M. Stępień | — 31 |
| 22-24. | G. Bartosik, J. Kurpios, P. Mikulski | — 30,5 |
| 25-27. | P. Krótki, B. Mali, A. Zakrzewski | — 30 |
| 28. | P. Graseła | — 29,5 |
| 29-30. | M. Kiełkowski, M. Zienkiewicz | — 29 |

Po trzech rundach w bazie danych jest 271 uczestników.
Wszystkich grających w "Telegadulę" prosimy o podanie typu komputera, jeśli takowy po-
siadają i jeśli dotąd tego nie uczynili.

Autorem prezentowanych prac jest **Tomasz Bagiński**, uczeń Społecznego Liceum Ogólnokształcącego w Białymstoku. Do swoich ulubionych narzędzi zalicza piórko z czarnym tuszem oraz komputer 486 DX2 50 MHz, wzbogacony o programy: 3-D Studio i Autodesk Animator Pro. W wolnych chwilach lubi sobie pograć, szczególnie w Civilization lub Mega-lo-manię, albo poczytać, np. "Władcę Pierścieni" J.R.R. Tolkiena. Najważniejsze są jednak góry, mógłby chodzić po nich w nieskończoność...

Każdy z Czytelników może przedstawić swoje prace w Galerii Gamblera, wystarczy przysłać wykonane dowolną techniką prace graficzne, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to

być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne będą mile widziane.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.

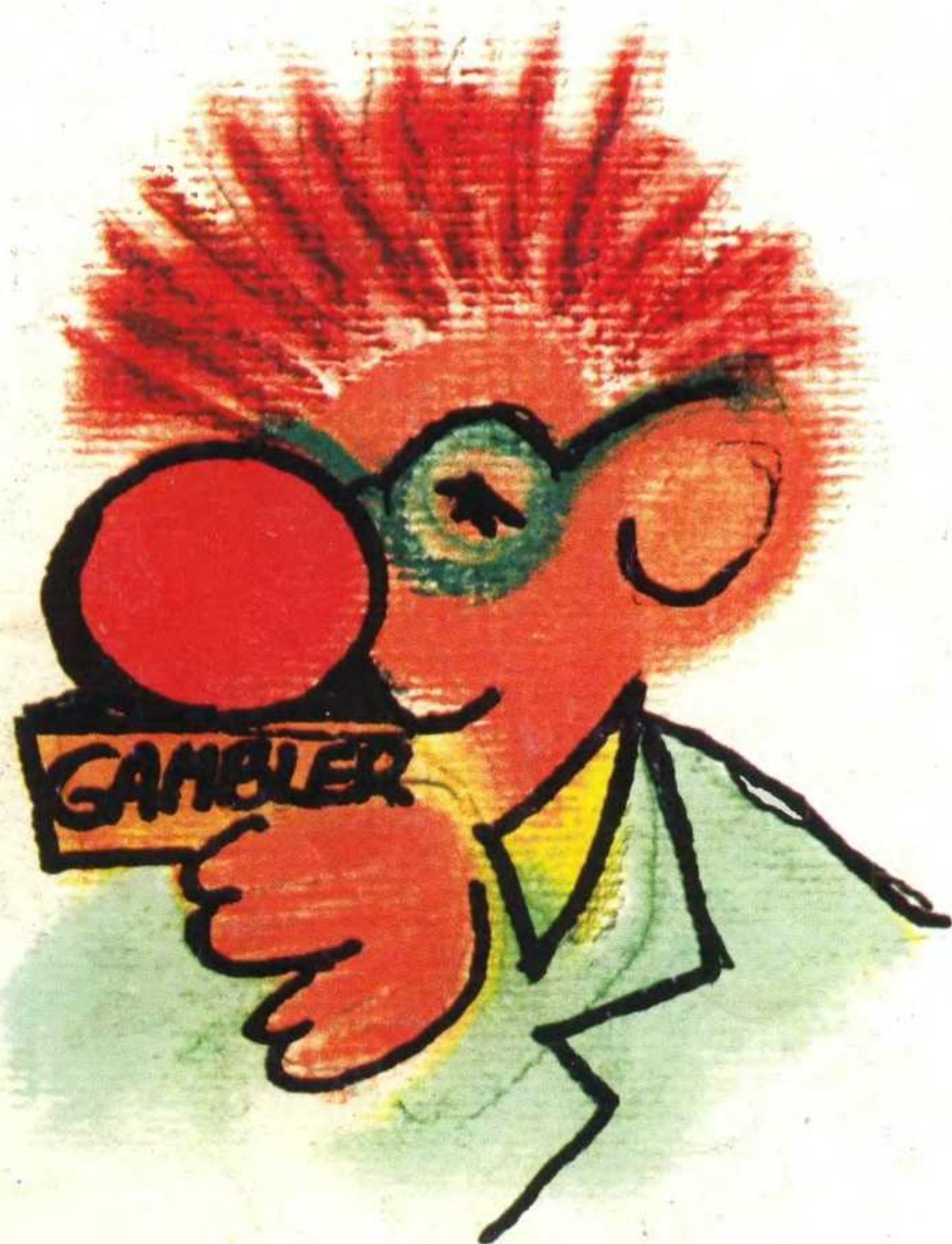


GALERIA
GALERIA
GALERIA
GALERIA
GALERIA



...WYDAWNICTWO...

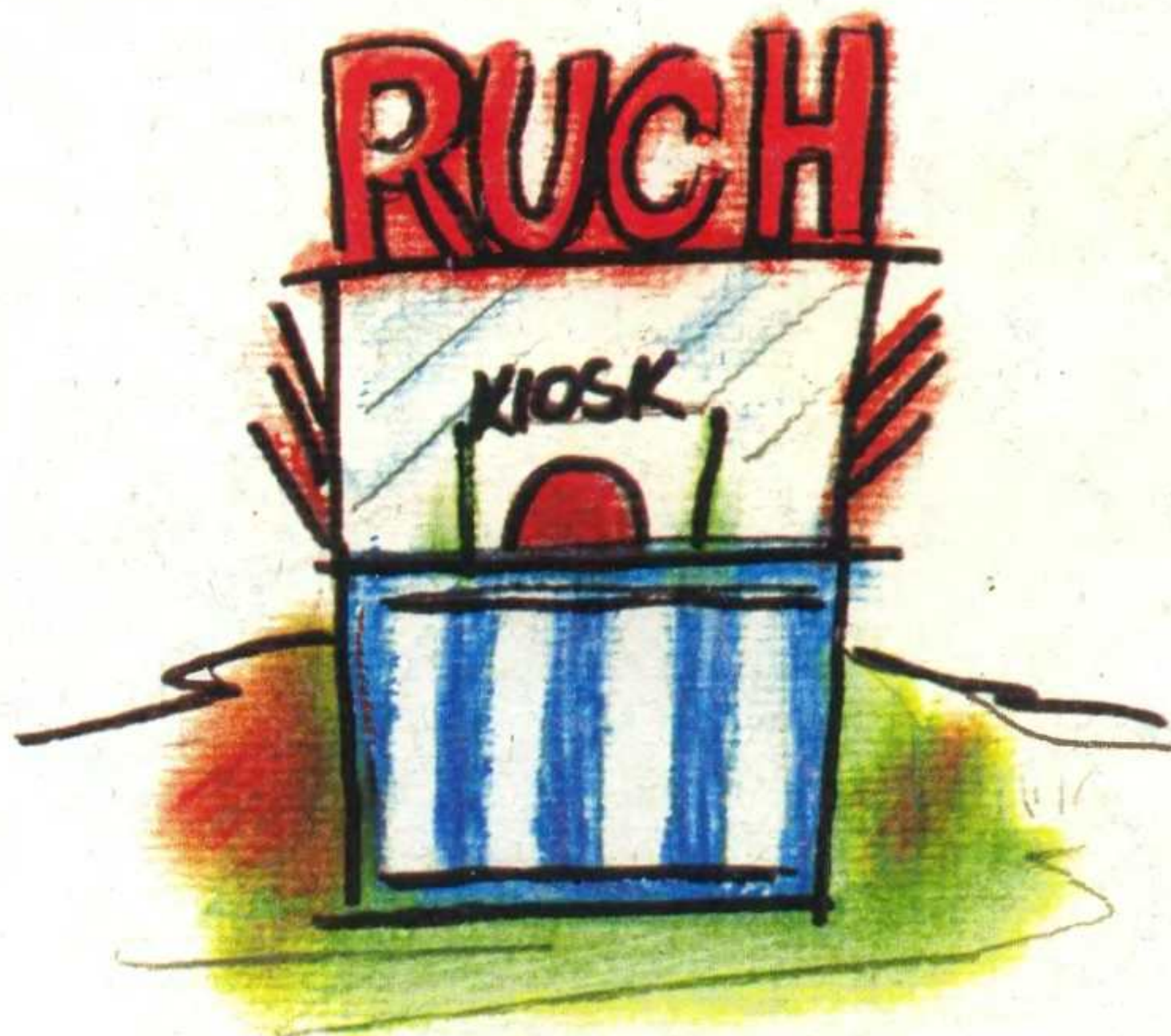
Scan and combination Vangis
2011 for
www.retroreaders.makii.pl



Redakcja



Przygotowanie



Sprzedaż



Drukarnia



LUPUS

Istnieje Od 1989 Roku I Obecnie
Wydaje Czasopisma W Łącznym
Nakładzie 300 Tys. Egzemplarzy
Miesięcznie.